Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№12** *(31)* Ноябрь **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Игровые Клубы

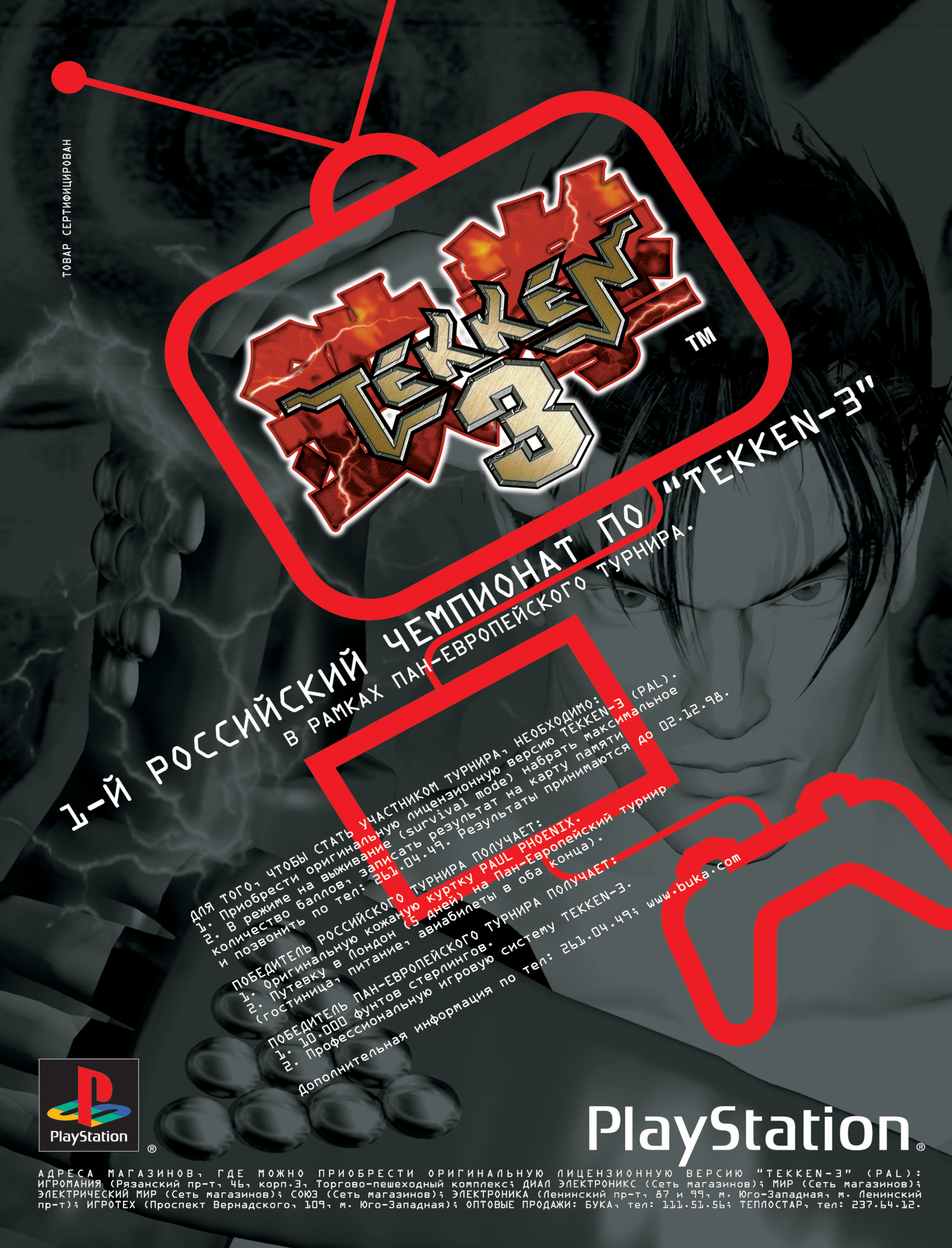
Где рождается игра?



Тактика прохождения игры
ВОЙНА и МИР
(KNIGHTS & MERCHANTS)

Black & White
Dungeon Keeper II
Quake III Arena

GAMELAND PUBLISHING
0 004031 8


ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
TEKKEN 3 ™
1-Й РОССИЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ПО "TEKKEN-3"
В РАМКАХ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА.
ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ТУРНИРА, НЕОБХОДИМО:
1. Приобрести оригинальную лицензионную версию TEKKEN-3 (PAL).
2. В режиме на выживание (survival mode) набрать максимальное количество баллов, записать результат на карту памяти и позвонить по тел: 261.04.49. Результаты принимаются до 02.12.98.
ПОБЕДИТЕЛЬ РОССИЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. Оригинальную кожаную куртку PAUL PHOENIX.
2. Путевку в Лондон (5 дней) на Пан-Европейский турнир (гостиница, питание, авиабилеты в оба конца).
ПОБЕДИТЕЛЬ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. 10.000 фунтов стерлингов.
2. Профессиональную игровую систему TEKKEN-3.
Дополнительная информация по тел: 261.04.49; www.buka.com
PlayStation®
PlayStation®
АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "TEKKEN-3" (PAL):
ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (Сеть магазинов); МИР (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111.51.56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237.64.12.

СОДЕРЖАНИЕ

№12 (31) Ноябрь 1998
http://www.gameland.ru

«СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

Уважаемые подписчики!!!

В связи с финансовыми трудностями, возникшими не по нашей вине, мы не смогли обеспечить подписчиков журналами «**Страна Игр**» **№9** и **№10**. Но все обязательства перед Вами будут выполнены. Вместо этих номеров Вы получите другие номера журнала «**Страна Игр**», которые будут выпущены дополнительно в этом году.

Директор издательства
«**Gameland Publishing**»,
Дмитрий Агарунов





РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART
Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

ПРОИЗВОДСТВО
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ервaнд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING
«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**Группа Сегодня**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Тираж **65 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE
AGAROUN Company — publisher
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with ***GameLand (N.Y.) Inc.***
phone: **(212) 736-2717;** fax: **(212) 244-5933**


Спираль Мира
Л · И · А · Т
Различные формы воздействия на человеческое сознание, такие как медитация, наркотики, телевидение — все это остается в прошлом. Выведена новая формула — электронная смесь галюцинаций и сновидений, которая растворит зыбкую грань между мирами.
Мы назвали ее ЛИАТ.
Спираль Мира Л · И · А · Т
АМБЕР
ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО
Нижний Новгород
ул.Интернациональная, 91
ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
Москва
1С
Азия
Акелла
ИДДК
Компьюлинк
Новый Диск
Софт Клаб
Электротех
Нижний Новгород
Пилот
Екатеринбург
Образ
Санкт-Петербург
ЛайтПро
РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА
МОСКВА
Белый Ветер
Никольская ул., 10/12
Ленинградское шоссе, 3
Краснобогатырская ул., 44
Смоленская пл., 13/21
ГУМ на Садовом
Садово-Кудринская ул.,7
ЦУМ, ул. Петровка, 2
Офис Клаб, Профсоюзная ул. 63
ГУМ, 1-й этаж, линия 3
Диал Электроникс
Комсомольский пр-т, 28
Краснопрудная ул., 12/1
Марксистская ул., 5
Молдавская ул., 4
Новослободская ул., 14/19
Олимпийская деревня, 4
Садово-Каретная ул., 20
Строителей ул., 11, кор.1
Хохловский пер., 10 стр.1
Виртуальный клуб
Олимпийский пр-т, 16
Вырастайка - Game Land
Петровка ул., 16
Игромания
Рязанский пр-т, 46/3
Инекс
Б. Никитская ул., 12
Ленинский пр-т, 146
Народного ополчения ул., 19
Проспект Мира, 70, «Свинг»
Компьюлинк
Кутузовский пр-т, 33-а
Новая пл., 10
Новый Арбат, 8
Садовая- Триумфальная ул., 12
Щелковское шоссе, 5 стр.1
Удальцова ул. 85, кор. 2
Ленинградское шоссе, 17
Марви
Покровка ул., 6

Новости с Борисом Романовым

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Новости

Как это ни печально, но за прошедшие **2** недели с момента выхода в свет предыдущего номера нашего журнала в мире компьютерных игр не произошло никаких серьезных событий, и впервые за долгие месяцы мы оказались в такой ситуации, когда из тех новостей, которые дошли до нас по различным каналам, нам не удалось выделить абсолютно ничего стоящего. Одним словом, никто не разорился, никого не купили и ни одна компания не подала на другую в суд. Это, безусловно, очень «печально». Однако нет худа без добра. Вместо этого вы сможете познакомиться не только с уже привычными новостями из жизни игровой индустрии, но и с различными хит-парадами, расширенной подборкой новостей из студий разработчиков и даже специальным репортажем по поводу нынешнего положения **Sony** в индустрии электронных развлечений. Обычные же новости в этот раз мы начнем с очередного репортажа из жизни

Electronic Arts,

которая, как будто почитав наш журнал, решила начать поиски внутренних резервов для своего дальнейшего роста. И первым делом эта компания решила навести порядок в принадлежащих ей командах **Bullfrog** и **Origin**. С первой из них этот американский гигант поступил в лучших своих традициях, фактически передав управление командой одному из бывших руководителей канадского офиса. В свою очередь, формальный лидер **Bullfrog Les Edgar**, по всей видимости, теперь будет играть роль «свадебного генерала». Таким образом, **EA** явно дала всем понять, что проблем с задержками выпуска игр у **Bullfrog** теперь больше не будет. В свою очередь в компании **Origin EA** также вроде бы навела, наконец, порядок. Так, на вакантное место руководителя студии **Maverick**, ответственной за создание серии **Wing Commander**, компанией был назначен один из ее ветеранов — продюсер **Jane's Longbow** и **F-15**, знаменитый **Andy Hollis**, который сразу же начал свою деятельность на этом посту с увольнения ненужных сотрудников и набора нового персонала для разработки как следующего **Wing Commander**'а, так и некой сетевой игры, предположительно нового **Privateer**.

Но на этом бурная деятельность **EA** не закончилась. Так, в частности, компания успела объявить о подписании нового договора со студией **Firaxis**, в соответствии с которым **EA** получила права на издание еще как минимум двух проектов от этой команды. Однако, несмотря ни на что, крупнейший независимый издатель игр в мире пока не собирается отказываться от дальнейших покупок перспективных команд разработчиков, так что мы еще успеем не раз сообщить о проведенных им торгово-закупочных операциях. Но не только **EA** может сегодня похвастаться своими грандиозными планами. В частности, дружественное ему японское издательство

Square

официально объявило о своих планах выпустить на большом экране основанный на компьютерной графике фильм, события которого будут происходить во вселенной **Final Fantasy**. И этот проект, который в **2001** году при помощи киностудии **Columbia Pictures** поступит в кинотеатры всего мира, по мнению экспертов, вряд ли окажется очередным разочарованием. Тем не менее, то же самое издательство буквально одновременно с этим объявило о сокращении персонала в своей американской студии компьютерной графики, объясняя это отсутствием в данный момент для них какой-либо работы. Странно. Не менее странным нам показалось прекращение деятельности компании

SegaSoft

В качестве издателя компьютерных игр, и последовавшие после этого увольнения **10**% ее сотрудников. Как стало известно журналистам, данная компания теперь решила полностью посвятить себя работе в качестве поставщика игровых услуг пользователям Интернет и организации некой игровой службы для новой консоли от своей материнской компании **Sega Enterprises**. В свою очередь, те игры, которые уже давно находились в разработке внутри **SegaSoft**, теперь будут либо проданы какой-либо третьей компании, либо будут бесплатно распространены среди подписчиков ее игровой службы **HEAT**. Тем временем и у ее материнской компании, похоже, также появились некоторые проблемы. Как это ни печально, но, по всей видимости, **Sega** этой зимой не сможет выпустить в продажу достаточное количество консолей, чтобы удовлетворить на них весь спрос. Как сообщают японские информационные агентства, компании даже пришлось приостановить принятие предварительных заказов на свою новую игровую приставку и попросить покупателей подождать с покупкой **Dreamcast**'а хотя бы до начала декабря (нам бы их проблемы). Таким образом, планы компании продать уже в этом году около одного миллиона консолей по техническим причинам теперь могут не осуществиться. Тем временем, американское издательство

Interplay

столкнулось с гораздо более серьезными проблемами. Отрапортовав перед своими акционерами о полученных в третьем квартале этого года рекордных убытках, данная компания решила скомпенсировать их увольнением из различных отделений около **50** своих сотрудников. Более того, после этих событий руководство компании приняло решение объединить два своих подразделения, **Tribal Dreams** и **Flat Cat**, в один, пока не получивший название отдел, чтобы затем, смирившись со своей судьбой, продолжить трудную гонку за прибылью. Но все это цветочки, по сравнение с тем, что случилось с командой

Crack Dot Com,

которая официально объявила о своем самороспуске. Не сумев найти инвестора под свой амбициозный проект **Golgotha**, эта компания попросту закрыла свои двери и выложила на свой сайт уже готовый «движок» от этой игры. Так что если он кому-нибудь из вас нужен, не стесняйтесь воспользоваться представившейся возможностью. К счастью, это была последняя печальная новость за эти **2** недели, и теперь мы можем спокойно перейти к констатации нескольких малозначительных, но зато приятных фактов. Так, скажем,

Sierra Studios

подписала договор с командой **Troika Games**, которую возглавляет создатель культовой **RPG Fallout** небезызвестный **Tim Cain**. В соответствии с этим договором **Sierra Studios** получила право на публикацию нескольких игр от этой команды, первой из которых должна будет стать некая **RPG**, которая появится в продаже в **2000** году. Также можно будет порадоваться и за судьбу принадлежащей **Sony** команды

989 Studios,

которая объявила об открытии своего нового отделения, которое будет заниматься разработкой неких игр под руководством продюсеров таких хитов, как **Twisted Metal** и **Jet Moto**. И, наконец, вы также можете порадоваться и за компанию

VM Labs,

которая, наконец-то, обнародовала финальное название разработанной ею технологии, знакомой нашим читателем под именем **Project X**. Так вот, начиная с этого дня, все **DVD** проигрыватели, обладающие определенными игровыми возможностями, должны будут получить стильное и непонятное имя **NUON**. Ну, и напоследок предлагаю вам взглянуть на все остальные новости, которые касаются выхода тех или иных произведений на различных платформах. Надеюсь, вам это пригодится.

Издательство **Electronic Arts** отложило выход долгожданного продолжения **Dungeon Keeper 2** на лето (читай осень) следующего года. К сожалению, после отложенных **Tiberian Sun**, **Sim City 3000** и **Alpha Centauri**, никто этому уже не удивился.

Команда разработчиков **Shiny Entertainment** отложила выход двух своих крупных проектов на более поздний срок. Так, разрекламированная **Messiah** теперь обещает появиться в продаже лишь осенью следующего года, а давно обещанный симулятор радиоуправляемого вертолета **RC Stunt Copter** для **PlayStation** теперь выйдет не раньше весны **1999** года.

Американское издательство **Activision** анонсировало свой первый проект, основанный на купленной им лицензии **Star Trek**. Эта игра, которая будет создана по мотивам выходящего этой зимой фильма **Star Trek: Insurrection**, должна будет поступить в продажу в конце следующего года на всех платформах (**PC, PS, N64, DC**).

Компания **Sega** анонсировала для **Dreamcast** два новых проекта: стратегическую **RPG** «**Sankoshi**» от создателей «**Grandia**» и специальную версию Тетриса, получившую название **Tetris 4D**. Первая игра поступит в продажу летом **1999** года, а вторая — уже этой зимой. Также данная компания сообщила, что в комплекте с дракой **Virtua Fighter 3 tb** в продажу поступит демо-версия **RPG** от **Yu Suzuki** и **AM2** «**Project Berkeley**», выход которой намечен на середину следующего года. Кроме этого данное издательство сообщило о переносе выхода двух своих игр на **Dreamcast** (**Sega Rally 2** и **Blue Stinger**) с конца этого года на середину января следующего.

И, напоследок, компания **Sega** совместно с японским издательством **Shouei System** анонсировала выход первой сетевой **RPG** для **DC**. Этот проект, который получил название **Warrz**, выйдет в середине **1999** года.

Издательство **Capcom** также официально объявило о выходе в начале следующего года своей версии Тетриса, только теперь на платформу **Nintendo 64**. Эта игра будет украшена появлением в ней нескольких известных героев диснеевских мультфильмов. Кроме этого, японской прессе стало известно, что данное издательство в начале следующего года планирует начать выпуск давно обещанного 24-серийного сериала **RPG** для платформы **Dreamcast**, над созданием которого сегодня работает продюсер **Resident Evil** и художник серии **Final Fantasy**.

Американская команда разработчиков **Bio Ware Corp**, работающая сегодня над воплощением в жизнь **RPG** «**Baldur's Gate**», официально объявила о начале работы по контракту с издательством **Interplay** над следующей частью популярной стрелялки **MDK**. **MDK 2** должна поступить в продажу зимой следующего года, сначала на **DC**, а затем на **PC**. Также по контракту с **Interplay** команда разработчиков **Confounding Factor**, возглавляемая автором **Tomb Raider**, готовит к выпуску на **PC** и **DC** приключенческую игру «**Galleon**». Этот проект поступит в продажу весной следующего года на **PC** и осенью следующего года на **DC**. С другой стороны, перспективный проект издательства **Interplay** — **Earthworm Jim 3D** для **PS, N64** и **PC** был официально перенесен на середину следующего года, а игра под названием **Star Trek: Vulcan Fury** вообще была отложена.

Команда разработчиков **Core Design**, наконец-то, официально объявила о своих планах выпустить осенью следующего года на платформу **Dreamcast** некую трехмерную приключенческую игру под кодовым названием «**Herdy Gerdy**». Скорее всего, это будет единственный новый проект компании в следующем году.

Японское издательство **Square** объявило о том, что оно выпустит в Японии восьмую часть своей знаменитой серии **RPG Final Fantasy** уже в конце января **1999** года. Тем не менее, более точной даты выхода своего мега-проекта компания сообщить пока не решилась. Кроме этого, из достоверных источников нам стало известно, что данная компания, кажется, собралась выпустить в следующем году на **PlayStation** продолжение своей знаменитой **RPG Chrono Trigger**.

Издательство **Konami** объявило сразу несколько новых проектов для различных платформ. В этот длинный список, в частности, вошли следующие произведения: баскетбол **NBA In The Zone'99** (выход в январе на **PS, N64**), хоккей **Blades of Steel** (февраль — **N64**), боевик **Shogun Assassins** (март — **PS**) и тактическая **RPG Vandal Hearts 2** (сентябрь — **PS**).

Европейское издательство **Rage Software** объявило о том, что оно намерено выпустить в ближайшие полгода еще 3 игры на платформу **Dreamcast**. Также эта команда обнародовала свои планы опубликовать свой проект **Expandable** на **PlayStation**, а также разработать для этой консоли некую эксклюзивную игру, которую будет издавать сама **Sony**.

Компания **Nintendo** подписала договор с издательством **LucasArts**, в соответствии с которым первые игры по мотивам грядущего фильма **Star Wars: Phantom Menace** впервые появятся только на платформах от **Nintendo**. Кроме этого, **Nintendo** и **Hudson** объявили о выходе Японии в марте следующего года их совместного проекта — игрушки **Mario Party** для **N64**, которая будет включать в себя набор из **50** различных мини-игр с участием популярных персонажей этой компании.

Компания **Namco** объявила детали выхода ее крупнейшего проекта конца этого года — гонки **Ridge Racer Type 4**. Как стало известно, в комплекте с этой игрой покупатели найдут еще один диск, на котором они смогут обнаружить демо-версии ее грядущих игр, а также усовершенствованный вариант оригинального **Ridge Racer**.

Издательство **Sony Music Entertainment Japan** объявило о выходе в начале следующего года усовершенствованной версии своей популярной игры **Tenchu**. Этот проект, получивший название **Tenchu: Ninhaisen**, будет отличаться от своего предшественника улучшенной графикой и управлением, новыми миссиями и, самое главное, наличием в нем редактора уровней.

Российская команда **Snowball Interactive** сообщила, что американская компания **Monolith Productions** по обоюдному согласию с **Snowball** аннулировала контракт, подписанный этим летом, об издании «**Всеслава Чародея**» в США и Канаде. Происшествие комментируется следующим образом: «_К нашему обоюдному сожалению эта компания (**Monolith**) пока что не обладает достаточным опытом работы с внешними командами на ранних стадиях разработки проектов_».

Выписка из личного дела:

Борис РОМАНОВ
Год рождения: 1974
Геймер-стаж: 10 лет
Знание ин. языков: Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта: Свободные полеты в играх
Любимые игры: Nights





Последний фаворит: Sonic Adventure

Адрес: borisr@gameland.ru

Sony и PlayStation 2

То, что эпоха **PlayStation** подходит к своему логичному концу, надеюсь, уже никому объяснять не надо. Поступившая в продажу четыре года назад, эта консоль ознаменовала собой наступление новой эры — эры трехмерных игр, медленно, но верно завершает свое победное шествие. И пока весь мир, затаив дыхание, наблюдает за первыми шагами нового «идола» разработчиков и журналистов, игровой приставки **Dreamcast**, **Sony** все еще подсчитывает продажи своей **PlayStation**, одновременно с тем готовясь также перейти на новую технологию. И в то, что эти приготовления уже входят в финальную стадию, сегодня верят практически все. Даже сама **Sony** уже неоднократно выступала с различными туманными заявлениями по этому щекотливому вопросу, постоянно пытаясь переключить все наше внимание на свою нынешнюю и будущую продукцию. Однако никаких конкретных данных эта компания пока не предоставляла, что, в общем-то, и не удивительно. Все дело в том, что на данный момент **PlayStation** превратилась для **Sony** в курицу, несущую золотые яйца, убивать которую опрометчивыми заявлениями о ее скорой замене было бы настоящим преступлением. С другой же стороны, этой компании все-таки приходится думать и о своем будущем на рынке видеоигр, в результате чего мы и можем наблюдать появляющиеся то тут, то там утечки информации, касающиеся «скорого выхода **PlayStation 2**», которая навечно застолбит место **Sony** на рынке видеоигр. Да и вообще, читательский интерес к этой проблеме оказался настолько велик, что мы решили посвятить данному вопросу отдельную статью. Но если вначале мы хотели попросту пересказать вам все гуляющие по Интернет слухи, то после детального с ними ознакомления нам с ужасом пришлось признать, что складывающаяся ситуация с **PlayStation 2** наводит нас на довольно тревожные мысли. И именно с ними я вас сейчас и познакомлю.

Итак, начнем мы с констатации очень малоприятного для **Sony** и ее поклонников факта. Как ни крути, но данная компания сегодня попала в очень опасную для себя стадию перехода с одной платформы на другую, на которой «погорели» все до единого лидеры рынка прошлых лет независимо от их финансового положения и влияния в индустрии. И именно на этом переходе в свое время **Sony** и смогла так безболезненно вырваться в нынешние лидеры индустрии электронных развлечений, сменив на этом посту в Европе и Северной Америке запутавшуюся в своей продукции **Sega** и в Японии вечно опаздывающую **Nintendo**. Однако судьба теперь может сыграть с **Sony** точно такую же злую шутку, какую она уже сыграла в середине **90**-х годов с **Sega** и **Nintendo**. Если вы еще не забыли, то обе эти компании в то самое время наслаждались огромными продажами своих консолей и были на **100%** уверены, что этот успех перейдет по наследству и к их новым платформам. Но этого так и не случилось, просто потому, что в индустрии видеоигр прошлые успехи и провалы практически ничего не значат, а переход на новое поколение консолей компаниям приходится делать с чистого листа.

Однако у **Sony**, вроде бы, имеется целый ряд преимуществ перед своими конкурентами, которыми она обязательно постарается воспользоваться. Так, согласно опубликованной недавно статистике именно этой компании сегодня принадлежит чуть ли не **70%** мирового рынка консолей, и это, надо сказать, немало. Однако, с другой стороны, для многих в индустрии видеоигр эта цифра уже сейчас кажется слишком огромной. Все дело в том, что такая монополистическая позиция **Sony** естественно вызывает довольно неоднозначную реакцию разработчиков. Безусловно, независимые издательства безумно рады тому, что теперь можно безболезненно выпускать свои игры только на один формат, не особо волнуясь о потерянных продажах на других платформах. Но, с другой стороны, те же самые издательства ужасно боятся возникшего дисбаланса сил в индустрии, так как при таком раскладе они все попадают в прямую зависимость от деятельности одной корпорации, политика которой может буквально решить их дальнейшую судьбу. И именно поэтому мы и наблюдаем сегодня неожиданно активную поддержку того же **Dreamcast**'а, как независимыми издательствами, так и розничными и оптовыми торговцами. И дело здесь вовсе не в качестве самой приставки или в могуществе ее производителя. Просто напросто у издательств срабатывает инстинкт самосохранения, и они готовы поддержать любого, кто бы смог реально восстановить нарушенный баланс сил. Так что, как это ни парадоксально, но именно нынешняя лидерская позиция **Sony** сможет легко стать для нее настоящим препятствием при продвижении в массы своей следующей консоли. А вот как **Sony** сможет решить эту проблему, нам пока не ясно.

То же самое можно сказать и о втором завоевании **Sony**, а именно — безумном количестве выходящих на ее существующий формат игр. С одной стороны, это очень приятно, когда на полках магазинов еженедельно появляется по **5-10** новых произведений, и этому безумно рады как покупатели, так и сама компания **Sony**. Однако этот факт одновременно вызывает и настоящую головную боль у большинства издательств, так как при таком количестве выпускаемых игр особых прибылей от их продажи добиваются лишь те компании, которые могут себе позволить потратить гигантские суммы на их рекламу. В результате этого, рынок игр для **PlayStation** сегодня дошел до такого состояния, когда около пятидесяти его процентов занимает продукция всего лишь трех компаний, а именно **Electronic Arts**, **Square** и самой **Sony**. Всем остальным же от этого пирога достаются лишь крохи. Привести пример? Пожалуйста. Вышедший **2** месяца назад эпохальный **Metal Gear Solid** на сегодняшний день продался в Японии довольно скромным тиражом в **500 000** экземпляров, тогда как средненький **Parasite Eve** от **Square** за тот же период времени был продан тиражом более миллиона копий. И таких примеров я могу привести вам сколько угодно. Сможет ли **Sony** после такого поворота событий вновь привлечь под свое крыло всю ту массу разработчиков, также пока является открытым вопросом.

Но на самом деле все вышеперечисленные завоевания **Sony** принесли с собой не только проблемы. Так, уверенное лидерство на рынке видеоигр платформы **PlayStation** теоретически позволяет компании не спешить с переходом на новую технологию и при этом без особого труда получать приличные прибыли, а огромное количество выходящих на этот формат игр от различных компаний наглядно показывает, какого влияния в индустрии сегодня добился этот новичок рынка видеоигр. Да и вообще, после победного шествия **PlayStation** по всему миру буквально у всех сложилось мнение о непобедимости и непогрешимости ее создателя. Но в этом, к сожалению, нет ничего нового, так как еще несколько лет назад большинство журналистов и аналитиков сходилось во мнении о непобедимости той же **Nintendo** или **Sega**. И именно их последующее падение заставляет нас снять в этот раз розовые очки и посмотреть под критическим углом на успехи и провалы нынешнего фаворита, чтобы действительно оценить реальное положение вещей.

А теперь давайте перейдем уже непосредственно к тем слухам, которые сегодня циркулируют среди журналистов по поводу **PlayStation 2**.

Начнем с того, что большинство из них начинаются с одной и той же фразы: за неделю до выхода **Dreamcast** в Японии **Sony** устроит специальную пресс конференцию, на которой она объявит спецификации **PlayStation 2** и дату ее выхода. Предположим, что так оно и будет. Также давайте сделаем допущение, что ее технические характеристики действительно окажутся значительно лучше, чем у разрекламированного **Dreamcast**'а (было бы очень странно узнать обратное). Ну, так что, **Sega** и **Nintendo** можно будет сразу же заявлять о своей капитуляции? В общем-то, нет. Все дело в том, что мы даже на секунду не сомневаемся в том, что **Sony** сможет без особого труда создать отличную технологию, которой на некоторое время не будет равных во всем мире. Но также мы пока не очень верим, что, во-первых, **Sony** действительно выпустит свою новую консоль уже в конце следующего года (так как к тому времени обычная **PlayStation** будет, в худшем случае, занимать около половины мирового рынка, а успешно поддерживать **2** конкурирующих между собой формата не сможет даже **Sony**) и, во-вторых, что эта консоль сможет выйти в этот срок с великолепным набором хитовых игр и произведет тем самым на нас неизгладимое впечатление. Причина наших сомнений кроется в том, что сама **Sony**, к сожалению, пока так и не научилась делать по-настоящему хитовые произведения, и все ее успехи на этом поприще, за исключением **Gran Turismo**, можно смело назвать случайными. Ее американское и европейское отделения также не могут похвастаться своими гениальными играми, а про будущие проекты попавшего под сокращения **Psygnosis** говорить пока слишком рано. Одним словом, Sony в очередной раз придется звать на помощь дружественные ей независимые издательства, а именно **Namco** и **Square**. И только в том случае, если эти **2** монстра продолжат активно поддерживать игровые форматы от **Sony**, в чем мы пока не можем быть уверенными на все **100%**, можно будет говорить, что **PlayStation 2** в Японии будет ждать счастливое будущее. Но, к сожалению, надеяться на поддержку **PS2** от **Square** с первого дня ее жизни пока не стоит, так как это издательство вряд ли начнет выпускать свои игры на какой-либо непроверенный временем формат. Про Namco же вообще разговор особый. С одной стороны, это издательство продолжает вовсю поддерживать все начинания **Sony**, а, с другой стороны, объявляет о поддержке своей компанией платформы **Dreamcast**. И как такое **Sony** смогла вообще допустить, мы просто не понимаем. Ведь именно после этого заявления, а также упорно циркулирующих слухов о переходе **Namco** на поддержку **Naomi** прямо на наших глазах начал рушиться миф о бесконечном влиянии **Sony** на приближенных к ней издательства.

Одним словом, в истории с **PlayStation 2**, да и с самим положением **Sony** на рынке видеоигр сегодня встало слишком много вопросов, причем, один серьезнее другого. И мы надеемся, что та предполагаемая пресс-конференция, о которой сегодня ходит так много слухов, поможет нам развеять все наши сомнения. В любом случае, мы, как обычно, обещаем не забыть еще раз вернуться к этой теме, как только у нас появится достаточно информации. Надеюсь, что это случится уже очень скоро.

Хит-парад

Как вы уже могли прочитать чуть выше, начиная с этого номера в рубрике новостей мы начнем вас знакомить со всей доступной нам информацией, касающейся популярности различных игр в Европе, северной Америке и Японии, и сопровождать ее нашими комментариями. К сожалению, вследствии того, что в каждой из стран эта статистика ведется по-разному, не удивляйтесь тому, что из номера в номер мы вам будем предоставлять не все из нижеприведенных списков. Начнем же мы в этот раз с десятки самых популярных в США игр для персонального компьютера за сентябрь этого года, и вы сможете оценить утонченный вкус американского игрока.

1. **Deer Hunter - GT Interactive**
2. **Rainbow Six - Red Storm**
3. **StarCraft - Cendant**
4. **Myst - TLC**
5. **Dune 2000 - EA**
6. **Diablo - Cendant**
7. **Commandos: Behind Enemy Lines - Eidos**
8. **Titanic: Adventure Out of Time - Cendant**
9. **Lego Island - TLC**
10. **Unreal - GT Interactive**

А теперь познакомьтесь с самыми популярными в США играми для приставок за тот же период времени (все, что с приставкой NFL, это американский футбол).

1. **Madden NFL 99 - EA/PS**
2. **Parasite Eve - Square/PS**
3. **NFL Gameday - Sony/PS**
4. **WWF Warzone - Acclaim/PS**
5. **NFL Blitz - Midway/PS**
6. **NFL Blitz - Midway/N64**
7. **Madden NFL 99 - EA/N64**
8. **GoldenEye 007 - Nintendo/N64**
9. **Crash Bandicoot 2 - Sony/PS**
10. **Tenchu: Stealth Assasins - Activision/PS**

А теперь предлагаю вам познакомиться с английским хит-парадом игр на все платформы за последнюю неделю октября этого года.

1. **Spyro The Dragon - Sony/PS**
2. **F1'98 - Psygnosis/PS**
3. **TOCA Touring Car - Codemasters/PS**
4. **1080 Snowboarding - Nintendo/N64**
5. **Colin Mc Rae Rally - Codemasters/PS**
6. **Grand theft Auto Platinum - Take 2/PS**
7. **F1 World GP - Nintendo/N64**
8. **Resident Evil Platinum - Virgin/PS**
9. **Tekken 3 - Sony/PS**
10. **Premier Manager 98 - Gremlin/PS**

Для тех же, кто не смог найти в этом списке ни одной игры для PC (такое в Англии случается нередко), предлагаю посмотреть на отдельный хит-парад игр для персонального компьютера за тот же период времени.

1. **FA Premier Manager - EA**
2. **Caesar III - Cendant**
3. **Titanic: Adventure out of Time - Europress**
4. **Colin Mc Rae Rally - Codemasters**
5. **Raibow Six - Take 2**
6. **Commandos: Behind Enemy Lines - Eidos**
7. **Age of Empires - Microsoft**
8. **Premier Manager 98 - Gremlin**
9. **Dune 2000 - EA**
10. **Klingon Honor Guard - Microprose**

И, наконец, предлагаю вашему вниманию список самых популярных в Японии игр на всех платформах также за последнюю неделю октября. Приготовьтесь к небольшому шоку.

1. **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter - Capcom/Saturn**
2. **Pocket Monster Pikachu - Nintendo/GameBoy**
3. **Wario Land 2 - Nintendo/Gameboy**
4. **Beat Mania - Konami/PS**
5. **Slayers Wonderfull - Banpresto/PS**
6. **Dragon Quest Monsters - Enix/GameBoy**
7. **Sampaquita - Sony/PS**
8. **Simple 1500 Series Vol.1 The Mahjong - Culture Brain/PS**
9. **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter (Special ed.) - Capcom/Saturn**
10. **The Tale of Mars - ASCII/PS**

СИ

Содержание CD

Сергей АМИРДЖАНОВ
amir@gameland.ru

На этот раз, после вынужденного перерыва в создании демо-диска для нашего журнала, мы предлагаем вам, наверное, самую интересную подборку свежих демо-версий за последнее время. Впрочем, судите сами.

Blood II: The Chosen

Издатель: GT Interactive
Объем: 45 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, Windows 95/98 с Direct X 6, рекомендуется 3D-акселератор.

Продолжение известного творения Monolith, сделавшего имя этой теперь достаточно известной фирме, основанное на новейшей движке LithTech — несомненно, стоит внимания.

Railroad Tycoon II

Издатель: GoD
Объем: 45 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, Windows 95/98, 2 Mb VRAM (1024x768 16 bit)

Еще один претендент на звание стратегии года — действительно, оригинальная и необыкновенно захватывающая игра, даже демо-версия которой способна увлечь вас на долгие дни. Две гигантских карты — восток США и Африка, гигантское количество возможностей, полная свобода действий. Порой складывается впечатление, что играешь чуть ли не в полную версию.

Populous: In the Beginning

Издатель: Electronic Arts
Объем: 20 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95/98 с Direct X 6, рекомендуется 3D-акселератор.

Долгожданное творение Bullfrog, наконец-то, осчастливило нас своим пришествием на игровой рынок. В необыкновенно обширной демо-версии вам предстоит покорить немало народов, познакомиться чуть ли не со всеми игровыми элементами. Несколько уровней, доступных в демо, настолько хороши, что вам немедленно захочется поиграть в полную версию (которая выйдет буквально через несколько дней после появления этого журнала).

Jagged Alliance II:

Proving Grounds

Издатель: Sir-Tech
Объем: 55 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95/98.

Продолжение классической пошаговой стратегии. Очень популярной и очень любимой. Несмотря на то, что выход Jagged Alliance II теперь отложен на неопределенный срок, у нас все же есть возможность насладиться новым шедевром Sir-Tech. Для этого существует превосходная демо-версия, снабженная, правда, всего одной миссией.

Age of Empires: Rise of Rome

Издатель: Microsoft
Объем: 22 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 100, 16 Mb RAM, Windows 95/98/NT.

Компания Microsoft, наконец-то, предлагает нашему вниманию свой совершенно отдельный expansion pack для Age of Empires, который можно было бы смело назвать мостиком между оригинальным Age of Empires и второй его частью. Новые постройки, новые юниты, улучшенная поддержка многопользовательских сражений. Для поклонника Age of Empires — это именно то, что нужно.

Caesar 3

Издатель: Cendant
Объем: 20 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 120, 16 Mb RAM, Windows 95/98/NT.

Вот и еще один изумительный сиквел. Sierra вместе с ее дочерним подразделением Impressions вновь переносит нас на улицы древних городов и предлагает вам стать правителем одной из крупных римских провинций. SimCity, смешанный с Civilization, глобальность и микроменеджмент — все это выделяет третьего Caesar на фоне других стратегий.

Помимо этого, на демо-диске вы найдете демо-версии и некоторых других игр, а именно: **Oddworld: Abe's Exoddus от GT Int.** (70 Мб), **Heretic II от Activision** (35 Мб), **Monaco Grand Prix 2** от **Ubi Soft** (20 Мб), **Future Cop** от **Electronic Arts** (25 Мб), **Motocross Madness** от **Microsoft** (20 Мб), **Escape ODT** от **Psygnosis** (15 Мб), **Delta Force** от **Novalogic** (25 Мб), **Magic & Mayhem** от **EA** (55 Мб) и **Dominant Species** от **Red Storm Ent.** (15 Мб).

А также видеоролики из **Sonic Adventure** от **Sega** на **DC** и **Max Payne** от **Remedy Entertainment** и **GoD** на **PC**.

Из софта и драйверов мы подготовили для вас патчи для **Lode Runner 2 (1.1)**, **Unreal (2.18 beta)**, **Quake II (3.20 beta)** и **Shogo (1.1 Alpha)**. На диске вы найдете свежие драйверы для **Voodoo 2** под **DirectX 6**, **Matrox G200 (beta)**, **Diamond Viper V550**, а также версии библиотек **DirectX 6** для английской и русской версии **Win'95** и свежую версию **Real Player**, проигрывателя мультимедийных файлов из Интернет.

СИ

Где рождается Игра?

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

ВСЯ правда про **Snowball Interactive** и «**ВСЕСЛАВА ЧАРОДЕЯ**» только у нас и только для вас...

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ:	Snowball Interactive
СОСТАВ:	Сергей Климов, продюсер. Виталий Климов, программист. Алекс Здоров, дизайнер. Дима Савинов, художник. Миша Колбасников, художник.
ОНЛАЙН:	http://www.snowball.ru
ПРОЕКТЫ:	Pike, «Дон Капоне», «Война и Мир», «Ярость», «Всеслав Чародей»

Сколько времени разрабатывается Всеслав? *С марта '97, то есть чуть больше полтора лет. Конечно, мы виноваты в том, что прошлой осенью всех завели своей рекламой — а реакция была о-го-го какая! Но и мы, и наш издатель испытывали сильное давление со стороны магазинов, журналистов и игроков выпустить игру как можно быстрее, поэтому даже не смотря на то, что было ясно, что изменение концепции означает как минимум еще полгода работы, продолжать линию «не беспокойтесь, скоро выйдет» оказалось намного проще, чем напрямую заявить о переносе выхода на весну следующего года и попасть под перекрестный огонь со всех сторон. Одним словом, мы были неправы и обещаем, что больше так не поступим!*

Кризис, будущее российской игровой индустрии, новые подробности о «**Всеславе**» от **Snowball Interactive**, новая политика **Monolith Productions** — все странным образом сплелось в настоящем репортаже. С другой стороны, только здесь вы сможете найти ответы на самые наболевшие вопросы, каковые и оказались связующим звеном нашего повествования...



Снова Snowball Interactive...



В жизни каждого геймера в последнее время произошли и продолжают происходить весьма важные изменения. Российская игровая индустрия не смогла избежать беспощадного удара экономического кризиса. Удар этот, однако, пока не уничтожил все, что было создано за недолгое время существования индустрии, скорее — отбросил нас на несколько лет назад. Утешает лишь мысль, что сейчас еще не все так плохо, как могло бы быть. В дальнейшем мы будем рассматривать российский экономический кризис, как одно из событий игровой индустрии, под влиянием которого многое, что стало привычным для нас, может сильно измениться или вообще исчезнуть.

Некоторое время назад мы решили сверить свои теоретические предположения с представлениями известных разработчиков. Еще одним аргументом в пользу подобного решения было то, что таким образом можно узнать кое-что интересное об их, разработчиков, дальнейших планах, о темпах создания игр да и вообще обо всем.

Естественно, мы отправились в **Snowball Interactive**. Естественно — потому что продюсер **Snowball Interactive** Сергей Климов всегда славился своим умением находиться в курсе самых последних событий и трезво оценивать их с точки зрения развития игровой индустрии. В нашем случае это умение пришлось особенно кстати, поскольку мы разом смогли узнать все, что хотели, — о кризисе, о знаменитом «Всеславе», в разработке которого были достигнуты весьма значительные результаты, и о политике выбранной студией для издания американской версии «**Всеслава**» компании **Monolith Productions**.

Сколько человек сейчас работает в Snowball?
Пятеро. Помимо Сергея, Виталия и Алекса в студии работают двое художников — Дима Савинов (пришел, когда мы только-только начали делать концепцию «Летописи Времен» — в конце марта '97) и Миша Колбасников (появился в мае того же года).
Музыку для «Всеслава» делают наши старые знакомые из Alle Music, озвучку мы заказываем на стороне, а портреты персонажей рисует талантливейшая художница и просто отличная девушка Маша Жалнина (заканчивает сейчас «Строгановку»).





Затишье перед бурей

К нашему удивлению и радости, в студии **Snowball Interactive** не было заметно никаких следов кризиса — самые что ни на есть обычные рабочие будни. Куда более пессимистично Сергей Климов настроен относительно будущего. Не трудно догадаться, что страшнее всего для российского издателя, да и для разработчика. Конечно же, исчезновение легального игрового рынка, то есть как раз то, что сейчас наиболее вероятно. Помните недавние споры о лицензионных играх? Помните основной аргумент против — высокую стоимость? А помните, как весной сего года **Electronic Arts** заявила о новой стратегии в России? Две стороны медали — теперь же одна из них исчезнет, а другая станет значительно заметнее.

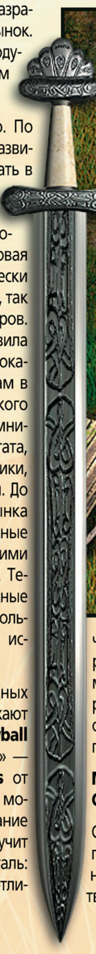
Западный издатель только-только почувствовал более-менее надежный рынок, только-только ощутил потребность в российском игроке... Теперь все это может просто-напросто сойти на нет — покупательские способности снизятся, соответственно, пропадет интерес западных издателей, соответственно, будет потеряно то, что было создано за последние годы, соответственно, мы окажемся снова в **1993** году или даже хуже. Рассчитывать в таких условиях можно только на чудо или на сознательность массового российского игрока, взгляды которого относительно рынка лицензионных игр приобрели в последнее время более цивилизованный характер. Иначе говоря, именно от вас, дорогие читатели, зависит сейчас будущее игровой индустрии в нашей стране.



Что станет с проектами, находящимися в данный момент в разработке? Большинство из них для начала будут отложены, а затем и вовсе отменены. В свет выйдут лишь те игры, разработчики которых поддерживаются западными издательствами. Кстати говоря, таким в перспективе и представляется развитие российской игровой индустрии — наши разработчики, вкалывающие на западный рынок. Это не так плохо, как можно было бы подумать: по крайней мере, мы не будем стоять на месте.



В любом случае, еще не все потеряно. По крайней мере, теперь очевидны пути развития: вряд ли придется вновь блуждать в рыночных дебрях, натыкаясь на непонимание издателей и покупателей. За чудовищно короткий срок российская игровая индустрия потеряла практически все запасы своего потенциала, так привлекавшие западных монстров. Нет, **Electronic Arts** еще не объявила об отмене своей программы выпуска локализованных продуктов по низким ценам в России. Но вот коммерческий успех такого предприятия представляется весьма сомнительным. По крайней мере, того результата, который предсказывали многие аналитики, мы не увидим еще очень долгое время. До кризиса перспектива российского рынка была настолько очевидной, что западные издатели были готовы работать с нашими компаниями на европейских условиях. Теперь же с исчезновением доверия западные компании ставят неприемлемые для большинства условия, стараясь полностью исключить неудачу со своей стороны.



Тем не менее, большинство западных проектов относительно России продолжают осуществляться. Так, например, **Snowball Interactive** заканчивает «Войну и мир» — локализацию **Knights and Merchants** от **Joymania Entertainment**; в данный момент готовится к выходу российское издание **Shogo** от **Monolith**, которое у нас получит название «**Ярость**» (любопытная деталь: **Shogo** и «**Ярость**» будут несколько отличаться друг от друга — некоторые части игры разрабатываются **Snowball Interactive** самостоятельно). Как видите, паниковать пока рановато, надо просто почаще задумываться о том, что мы делаем и к чему это может привести.



Monolith в Восточной Европе и Vseslav Charodei

Сергей Климов поведал нам также о новой политике **Monolith Productions** — компании, которая в самый короткий срок осуществила путь от разработчика **engine**'ов до пер-







спективного издательства. В данный момент **Monolith** покупает самые многообещающие проекты, которыми не успели еще заинтересоваться более крупные издательства. Особенное внимание уделяется разработчикам из стран Восточной Европы, запросы которых не так высоки, как у других.

Условия издания игр весьма демократичны. **Monolith Productions** обеспечивает разработчикам маркетинговую поддержку, рекламу и хорошее место на магазинной полке. (Не стоит удивляться, на Западе последнее очень ценится. От места, которое занимает коробка, сильно зависят объемы продаж, и иной раз по тому, как расставлены игры, можно узнать, насколько популярным станет продукт). После этого разработчики получают долю прибыли, прямо пропорциональную успеху игры. Таким образом, издатель оказывается партнером разработчика и делит с ним весь риск.

Не удивительно, что с учетом собственного издательского опыта, полученного студией у нас в России, **Snowball Interactive** нашла условия компании **Monolith** вполне приемлемыми, и теперь именно она будет издавать «**Всеслава**» в Северной Америке, в Японии же «**Всеслава**» выпускает **Takarajamasha**.

В то же время **Snowball Interactive** отказалась от услуг другой крупной американской компании (чьё имя нам не позволяет разгласить журналистская этика), которая просто купила бы игру за определенную сумму вне всякой зависимости от дальнейшего успеха продукта. Да, господа, совсем недавно российский разработчик сам выбирал себе издателя на Западе... Кое-что новое о **Monolith Productions** вы сможете узнать из интервью, которое нам удалось взять у представителя компании.



А я «Всеслава» видел!

Пришло время поговорить и о небезызвестном «**Всеславе**», долгое время разработки которого стало в последнее время объектом веселых шуток. А между тем мы вынуждены заметить, что шутки эти лишены смысла, поскольку в данном случае затянувшаяся разработка — лишь результат серьезного отношения **Snowball Interactive** к своему делу. Действительно, тщательность создания «**Всеслава**» просто поражает воображение. Так и хочется сказать — особенно в российских условиях. Ведь сложно не заметить, что злоупотребление фразой «**made in Russia**», когда недостатки в играх пространно объясняются традиционными национально-экономическими сложностями, даже сейчас представляется комическим. Пора посмотреть на дело с другой стороны, с более глобальных позиций. Когда Питер Молине из **Bullfrog** задержал первоначально запланированный выход **Dungeon Keeper**'а на несколько лет, никто не удивлялся. Ни у кого не вызывает изумления тот факт, что Шигеру Миямото разрабатывает **Zelda** для **Nintendo 64** уже три года. Но почему многим кажется смешным, что Сергей Климов из **Snowball Interactive** придает значение лишь качеству разработки «Всеслава», а не срокам его выхода? Не потому ли, что выгоднее сделать много средненьких игр за короткий период времени, чем одну очень хорошую, потратив на нее в несколько раз больше сил, средств и того же времени? Разработка хорошей игры — дело довольно серьезное, требующее соответствующего отношения. Даже в российских условиях...



Но вернемся к Всеславу. Наконец-то в разработке игры стала проявляться та самая концепция, которая совсем недавно бытовала лишь на словах. Вместе с реализацией концепции в игре появилась глобальность, которая во «Всеславе» вовсе не исключает, а даже, наоборот, подчеркивает драматизм сюжета. Авторы поставили перед собой очень непростую задачу — создать модель реальной жизни Древней Руси в игре. Именно поэтому «**Всеслав**» разрабатывается на основе исторических справочников и консультаций с учеными, именно этим объясняется внимание разработчиков даже к самым мелким деталям. Сказка, которая происходит в реальном мире, — вот чем должна оказаться игра.

Как все уже, наверное, знают, место действия во «**Всеславе**» не вымышлено, а очень точно скопировано с небольшой области на карте России. Этим летом ребята из **Snowball** провели там полторы недели — поехали, чтобы выяснить некоторые географические особенности местности, сверить последние детали расположения деревень долины XI века, а также запастись очередной порцией вдохновения.

Между тем, в игре будет смоделирована не только реальная территория, но и реальное поведение персонажей. Так, разработчики продемонстрировали нам в действии созданную ими систему общения. Разговоры между персонажами не производят впечатление искусственности, а, напротив, поражают свободой и непосредственностью. Представьте себе, встречаются два игровых персонажа и между ними происходит примерно следующий диалог: «Привет!» — «Здорово». — «Я только что **Всеслава** видел». — «Да? А я как раз его ищу!» и т.д. Такой разговор не просто случайность, а результат вычисления сложной формулы, в которой в качестве переменных участвуют самые различные характеристики персонажа, внешний вид собеседника и, конечно же, тип ситуации. При этом не стоит забывать, что на уровне находятся не два и не три героя, так что уже сейчас «**Всеслав**» больше походит на своеобразную модель мира.

Игра

Итак, действие игры происходит в конце XI века на территории долины возле древнего города Дедославля, в который по вызову молодого князя Всеволода и прибывает наш герой Всеслав. Герой Всеслав не просто потому, что мы за него играем, но и по своему происхождению — давным давно, еще во времена магии, раса бессмертных героев была искусственно создана богами, непобедимыми хозяевами молодого мира.

Бессмертие героев, однако, имеет и свои ограничения — все они подвержены физической смерти, после которой возрождаются в новом смертном теле, лишь постепенно возвращая память, личность и все свои способности. Сделано это было совершенно умышленно: с одной стороны, такое бессмертие обеспечивает богам искусных помощников, которых не надо каждый раз заново обучать, а с другой — делает героев достаточно уязвимыми для того, чтобы исключить даже малейшую возможность вооруженного бунта против своих хозяев.

Но боги ушли вместе с магией, а герои остались — и со времени Исхода большинство из них продолжают ждать возвращения прежних властелинов мира. Осталось и несколько сильнейших артефактов, разбросанных по укромным тайникам... Артефакты эти так же опасны, как и желанны — они без труда способны поработить недостаточно сильного героя, и тогда вместо долгожданной власти ему грозит продолжительное и изматывающее рабство.



Однако вернемся ко Всеславу: ведь помимо сообщение князя для скоро приезда в Дедославль у него были и свои причины, а именно — внезапное исчезновение одного из героев Союза хранителей, оберегающих спрятанный в этом городе огненный меч Турим Ваал. Говоря современным языком, герой Ульрих не вышел вовремя на связь, а поскольку сохранность любого артефакта — дело нешуточное, Всеслав первым делом решил лично проверить последнее место его пребывания — соседний с Дедославлем город Чернигов. С посланником князя же он встретился уже по пути из Праги.

У князя тем временем дела идут тоже не самым лучшим образом: пару лет назад во время военного похода был убит его отец, половину дружины пришлось отправить на помощь в Рязань, советник Ульрих отъехал по делам да так и не вернулся, а тут еще и воеводу Ясина убили ночью по дороге в Козельск — причем убили «на заказ», даже не ограбили... Каким бы хорошим воином не был сам Всеволод, без посторонней помощи это лето даже ему не пережить — вот и отправил гонца за старым другом Всеславом, хорошо знавшим еще его отца.

Итак, Всеслав прибывает в долину и берет на себя функции воеводы до тех пор, пока вернется отошедшая часть гарнизона и не найдется более подходящая кандидатура воеводы из местных дружинников. На все это накладывается его собственное расследование последних дней жизни Ульриха — похоже, что его исчез-

Человек-бобёр

«...Дело было в начале этого года — после долгих раздумий мы решили перенести всех персонажей во «Всеславе» на новый манекен, потому что предыдущая версия, сделанная на основе скелета гориллы, не знала, куда деть руки при стрельбе из лука — они оказались длиннее обычных человеческих раза в полтора, ну да это совсем другая история.

Итак, Миша появился в офисе числа второго января и за несколько часов сделал новый вариант молодого дружинника. Анимацию ходьбы он, недолго думая, прицепил старую, а одежда у него была вся кожаная — кожаный доспех, кожаная бармица на голове, коричневые штаны и коричневый же щит.

Ресурсы он скомпилировал еще вечером, но посмотреть решил уже утром третьего. Когда мы его в первый раз увидели, истерический смех был наверное слышен во всем квартале — во время рендеринга что-то случилось с перспективой, и голова дружинника получилась размером с кулак. К тому же он был весь коричневый и медленно и мрачно куда-то шел, подволакивая за собой непропорционально вытянутые ноги (анимация-то была от старого манекена!)...

В общем, мы до сих иногда вспоминаем этого человека-бобра. А в одном из эпизодов «Всеслава» теперь есть обычно недоступная локация — «Кладбище отвергнутых персонажей» — по которой бродят наиболее интересные экземпляры из Мишиной коллекции...»

Имена, фамилии, коротенькие досье о каждом:

Сергей Климов, продюсер. *Диплом МЮ РФ (гражданское право), диплом РПА (авторское право). Что делал до Snowball'а: учился, почитывал старика Ниммера и играл во все, что двигалось. Лучшие игры всех времен и народов: Battle Isle; Star Control 2; Bioforge; HMM; Incubation. Последняя игра, которая понравилась: Spellcross (Cauldron); демо JA2 (SirTech); Вангеры (KD). «Всеслав»: сценарий, игровой мир, дизайн, общая организация работы, весь biz. Лучшая часть работы: новые игры на E3, футбол с девелоперами, возможность создать новый мир. Последнее чтиво: Copyright Law (Joyce), Будденброки (Манн), Тони Крёгер (Манн). В стойке: Zooropa (U2); Four Seasons (Vivaldi); Living in Clip (DiFranco). После работы: еще немного работы. Simpsons. Преферанс. Аттестованный парашютист.*

Виталий Климов, программист. *Диплом МАИ (прикладная математика). Что делал до Snowball'а: работал программистом в AIST AB (делал Media Mania). Лучшие игры всех времен и народов: Battle Isle; HMM series; Doom. Последняя игра, которая понравилась: ZDoom. «Всеслав»: движок и вся игровая модель. Лучшая часть работы: все, что не связано с составлением документации. Последнее чтиво: Heretics of Dune (Herbert), Chapterhouse Dune (Herbert), Подросток (Достоевский). В стойке: Invictus (Virgin Steele); Judas Priest Live '87. После работы: ежедневные тренировки. Преферанс. Аттестованный парашютист.*

Алекс Здоров, дизайнер. *Диплом МГУ (мехмат). Что делал до Snowball'а: работал программистом в AIST AB (делал Media Mania). Лучшие игры всех времен и народов: Ultima VII; System Shock; The Last Express; FinalFantasy VII. Последняя игра, которая понравилась: Final Fantasy VII (на PS). «Всеслав»: дизайн и AI, тестирование и отладка.*

Лучшая часть работы: 10 новых игр каждую неделю; сетевые чемпионаты в офисе.

Последнее чтиво: Design Patterns. В стойке: кое-какой Joe Satriani; немножко Blackmore; целый набор Van Halen. После работы: вылазки на природу. Преферанс. Аттестованный парашютист.

Дима Савинов, художник. *Прирожденный гений. Что делал до Snowball'а: спецэффекты и рекламные ролики для большой студии на TV. Лучшие игры всех времен и народов: куча мелочи на «Амиге»; Lost Eden; Quake. Последняя игра, которая понравилась: Unreal. «Всеслав»: текстуры, игровые объекты и ролики. Лучшая часть работы: когда над душой не стоит deadline. Последнее чтиво: LightWave manual, сборник рассказов Ильфа и Петрова. В стойке: бутерброды. После работы: сборка идеального PC. Преферанс.*

Миша Колбасников, художник. *Диплом МАИ (системы управления). Что делал до Snowball'а: учился, freelance'ил и оттягивался в свободное время. Лучшие игры всех времен и народов: Star Control 2; Another World; X-Com; MtG. Последняя игра, которая понравилась: Fallout. «Всеслав»: вещи, персонажи и их анимация. Лучшая часть работы: обеденный перерыв. Последнее чтиво: Хроники Корума (Муркок), God-Emperor of Dune (Herbert). В стойке: разный ambient; Jean Michel Jarre; Queen; U2.*

После работы: жена (любимая). Преферанс. Аттестованный парашютист.





Когда и как появился Snowball Interactive ?

Формально Snowball Interactive появился в начале '96 года (числа 14 февраля), реально же мы начали думать в этом направлении с лета '95. До этого знаменательного события некоторые из нас имели счастье заниматься всякими системными делами под названием DS' Labs.

Дело было на даче под Москвой — смутно вспоминаются ночи, проведенные за Golden Axe, Populous, Battle Isle и Moon of Chronus... Играли мы в те времена неделями напролет — первый Wing Commander, первый Monkey Island, Loom, Tarzan, Future Wars, Metal Mutant, Star Control 2, Wolfenstein и многие другие были пройдены раз двадцать, если не больше. Но Battle Isle все же был фаворитом.

Короче говоря, одним прелестным августовским вечером Сергей, Виталий и Алекс то ли переиграли в футбол, то ли недоиграли в Raptor, но, как обычно такие вещи и происходят, началось все с идеи написать собственную игру — стратегию. Благо были кое-какие деньги, опыт ведения собственного дела (того самого, которое мы вместе вели под вывеской DS' Labs), гигантское количество энергии и готовность дойти до конца, чего бы это ни стоило — так Snowball и появился (название же мы придумали уже зимой '96.

Первый проект вообще — The Art of War, глобальная такая была стратегическая задумка. Делали вчетвером - Сергей, Виталий, Алекс и наш первый художник, Женя Маринин. Задумка умерла в конце '95 :). Нехватка опыта, недостаток рабочей силы и все остальные прописные истины.

Первый завершенный проект — Pike, вышедший в начале '97. Народу стало больше — помимо Жени (который продержался почти до конца проекта, прежде чем решил полностью заняться версткой нам на первых порах помогал еще один художник — сосед по даче Саша Васин (выдержал полгода) и двое лучших наших друзей из Alle Music — помимо музыки к Pike'у они вложили в проект неимоверное количество собственной энергии, а на последней стадии даже помогли с деньгами.

Вообще говоря, судьба Snowball'а настолько тесно переплетена с судьбами различных наших друзей, знакомых, семей, со случайными и неслучайными событиями, что проследить роль какого-нибудь одного факта кажется невозможным. Но если бы не гигантский профессиональный опыт Виталия и Алекса, энергия и американские связи Сергея, помощь ребят из Alle и поддержка наших домашних, то наверное мы бы набирали необходимый опыт на год, а то и на два дольше...



новение как-то связано с убийством прежнего воеводы...

Пересказывать дальнейший сюжет — дело неблагодарное, и прежде всего по отношению к будущим игрокам, однако стоит хотя бы обозначить предстоящие события: во-первых, организованное нападение бродников — разношерстных бродяг-разбойников и прародителей казаков, для которых временно ослабленная долина представляет весьма лакомый кусочек. Здесь Всеславу придется заниматься в основном стратегическим управлением — перемещать различные отряды дружины, заманивать бродников в заранее расставленные ловушки и ловить их лидера Завида, который — мертвый или живой — все же способен прояснить эту внезапную разбойничью активность.

Во-вторых, это высадка целого отряда викингов, нанятых каким-то чужестранцем (мы-то уже знаем, каким — так же как и то, кто в действительности стоит за убийством Ясина и Ульриха) для нападения на озерные деревни и последующего штурма Дедославля. На смену стратегии Всеславу предстоят тактические битвы за деревни и ключевые места на пересечении дорог и серьезные сражения с несколькими отрядами конунга. Как говорится, не до жиру — быть бы живу...

В-третьих, это целая история о диких половцах, сжегших одну из летних деревень долины и собирающих под свои знамена все новые и новые племена для вооруженного похода на сам Дедославль, сулящего богатые трофеи и добрую битву. Имея в распоряжении 30-40 дружинников, атаковать сотни половцев в лоб было бы непростительной глупостью, так что Всеславу придет самое время отправится в одиночку на поиски степных союзников — старого знакомого хана Болоша и нескольких новых племен, которые можно уговорить или заставить выступить в союзе с Дедославлем. Путешествие, надо сказать, не из легких — попробуй поищи кого в степи, если на каждом шагу рискуешь наткнуться на патруль враждебного лагеря или просто дикое племя, которому понравится твоя лошадь (или не понравится твоя ухмылка...).

Ну и наконец сама грандиозная Половецкая битва, в которой самозваные дикие половецкие племена сойдутся с Болошом и Всеволодом — только вам уже будет не до баталии, так как именно это время наш знакомый незнакомец выберет для нападения на незащищенную долину и капище, хранящее Турим Ваал. Отражать атаку придется далеко не полной армией, а только той небольшой дружиной, которую можно будет безболезненно увести со степи — здесь-то вам и воздастся за тяжелые игровые труды: чем лучше вы разовьете к этому времени изначально неопытных дружинников, тем легче дастся защита города.



Чем все это закончится, вы узнаете из более подробного материала, который мы обязательно сделаем ближе к выходу проекта. Однако уже сейчас ясно, что скучать вам не придется: более грандиозного российского проекта мы еще не видели. А тем более — про Древнюю Русь!

Самый главный вопрос

Еще раз повторим, что для разработчиков «Всеслав» — это не просто игра, а, скорее, часть большого мира, целой Вселенной. С другой стороны удивляет то, что фантазия авторов концепции не исключает реалистичности игры. Фэнтезийная сущность «**Всеслава**» прекрасно сочетается с реальными историческими деталями.



Но как вы думаете, какой вопрос чаще всего задается в **Snowball Interactive**? Конечно же, вопрос о сроках выхода, вопрос, который в устах некоторых игроков давно уже звучит как радостная шутка. По секрету можем вам сообщить, что на одном из документов мы заметили скромную надпись «первая половина '99».

Monolith

Через несколько дней после нашего посещения студии **Snowball Interactive**, в Москву для согласования планов по выходу «Всеслава» в Америке приехали представители компании **Monolith Productions**. Разумеется, мы встретились с ними и взяли интервью, каковое и предлагаем вашему вниманию.

Интервью с Daniel Bernstein, Monolith Productions

СИ: Что бы вы могли рассказать о вашей компании, чего мы не сможем узнать на вашем сайте?

М: Как вы сами, наверное, уже знаете, компания Monolith с недавнего времени превратилась из разработчика в издателя. Наша компания очень индивидуалистическая, то есть мы хотим все делать сами. Кроме этого, мы компания интернациональная, то есть мы сами издаем все свои игры на всех рынках, а также ищем игры для публикации не только в Соединенных Штатах, где разработчики очень хорошо живут, но и в других частях света. В России, да и во всей Европе, совершенно другая атмосфера, да и подход к играм у ваших разработчиков совершенно другой. Чем вообще знамениты европейские игры, так это своей уникальностью. В частности, и «Аллоды» и «Всеслав» отличаются ни на что не похожим дизайном — чем, собственно говоря, они нас и привлекли. Безусловно, среди европейских игр встречаются и откровенно посредственные, однако наиболее интересные их представители почему-то всегда получаются оригинальными. Скорее всего это происходит потому, что у вас нет пока таких издателей, которые приходят к разработчикам с приказами сделать 3D-стрелялку или RPG, заранее расписывая все ее параметры.

СИ. То есть вы хотите сказать, что такой диктат со стороны издателей является вполне рядовой практикой в Америке?

М: Конечно. Мы же, в свою очередь, издаем те игры от третьих компаний, которые уже практически завершены. Более того, мы даем разработчикам свободу самим закончить свои разработки.

СИ: Не смотря на то, что вы сами сегодня стали издателями, один из ваших проектов (Blood 2) все-таки будет издан через GT Interactive. Как в свете последних событий у вас складываются отношения с этим монстром?

М: У нас с GTI пока отличные отношения. Все дело в том, что Blood и Blood 2 являются нашими совместными проектами, а эта торговая марка вообще принадлежит GTI. Что будет дальше, мы не знаем, но пока у нас все с ними складывается хорошо. Но, в то же время, в своей работе наша компания больше ни на кого не опирается, и если наши игры никто не будет публиковать, мы это сделаем сами.

СИ: Так все-таки ваша критика политики крупных издателей была вызвана тем фактом, что вы сами в своей работе сталкивались с подобным диктатом?

М: Ну, как вам сказать... В общем-то нет. Blood был уже практически закончен, когда GT решилась его опубликовать. Что касается Blood 2, то после успеха его первой части GT дала нам возможность и во второй раз сделать все самим. Остальные же наши проекты, такие как Shogo, мы уже издаем и разрабатываем сами, поэтому вольны делать с ними все, что посчитаем нужным. Конечно, при разработке любых игр приходится идти на различные компромиссы, для того чтобы сделать игру в срок, однако все эти компромиссы нам никто не навязывает. Кстати говоря, мы точно также относимся и к играм от третьих компаний, которые издаем. Тем не менее, это бизнес, и если разработчики не укладываются в сроки или в их играх остаются недоработки, то тогда сразу возникают серьезные проблемы. Но в то же самое время мы стараемся не давить на них и предоставляем им полную свободу творчества.



СИ: Что касается сроков. Как долго вы сами делаете игры и как вы разбиваете это время?

М: Все зависит от проекта. К примеру, наша игра Get Medieval была разработана всего за шесть месяцев. В свою очередь, такая игра, как Blood, была закончена за год с небольшим. Такое сравнительно короткое время, которое ушло на разработку этих игр и которое будет потрачено на реализацию нашего следующего проекта Blood 2, объясняется тем, что все они создавались на основе уже готовых «движков». Делать же одновременно движок и игру на нем довольно трудно. Несмотря на то, что создание движка это также процесс творческий, творить саму игру все-таки интересней. Кроме этого, если одновременно работать над движком и игрой, то приходится концентрироваться на чем-то одном. К сожалению, в этом случае может легко пострадать игровой процесс, так как почти все внимание разработчиков будет поглощено созданием технологии. Gameplay же, в свою очередь, просто отойдет на второй план.

СИ: Как долго вы разрабатывали свой новый движок LithTech?

М: Полтора года.

СИ: Разработка Shogo велась с ним параллельно?

М: Да. Разработка же Blood 2 началась тогда, когда работа над движком уже была практически закончена. И, как это ни странно, и Shogo и Blood 2 будут закончены практически одновременно.

СИ: Теперь давайте перейдем к нашим проблемам. Как компании Monolith удалось выйти на российских разработчиков?

М: Через меня. Несколько лет назад я работал в компании Kesmai, той, которая делала Air Warrior. На одной из конференций разработчиков я познакомился с Сергеем Орловским (Nival Ent.). Ничего общего в то время мы с ним не делали и просто болтали про музыку, про игры, про их философию, ну и так далее. Затем через некоторое время я перешел в Monolith. Два года назад, на очередной CGDC мы снова встретились, и он мне показал Аллодов. Я в свою очередь показал их нашему президенту. Всем все понравилось, однако в то время мы еще и не думали становиться издателями, поэтому просто порадовались за российских разработчиков, и на этом все закончилось. Прошло еще немного времени, и наша компания приняла решение стать издательством. Естественно, для того, чтобы издательство могло существовать, ему надо издавать игры. Тут я сразу вспомнил про Аллодов. И вот теперь мы их издаем в Северной Америке под именем «Rage of Mages». Со «Всеславом Чародеем» я познакомился позже — вместе с нашим президентом мы встречались со Snowball на прошлой E3. Русских тем я не боюсь и считаю, что хорошая игра всегда найдет своего покупателя. Кроме этого, по уровню своего исполнения сегодня российские игры ничуть не уступают западным и



при этом являются гораздо более оригинальными, чем большинство западных проектов. Возьмем, к примеру, Аллодов. Что это: RPG? Нет. RTS? Тоже нет. Кстати говоря, именно Аллоды сегодня являются самой любимой игрой главного редактор журнала Computer Gaming World.

СИ: А как остальные американские журналисты приняли наших «Аллодов»?

М: Некоторые просто не понимают, что это за игра. А кто сумел в ней разобраться, тому она очень понравилась. Причем понравилась им именно сама игра, а не ее графика или что-нибудь еще.

СИ: Почему вы решили поменять название игры на Rage of Mages?

М: Просто потому, что американские покупатели вряд ли поймут и примут оригинальное название. К сожалению, «Всеслав Чародей» также будет выпущен в США под другим именем.

СИ: А каким, если не секрет?

М: Вариантов просто куча. Однако к какому-нибудь конкретному названию мы пока не пришли (из разведданных «СИ»: как вам понравится LEGENDS OF GLORY: VLADIMIR'S JOURNEY?).

СИ: Как вы думаете, поймут ли американцы сущность «Всеслава»?

М: Я думаю, что это игра, по своей сути, интернациональна. Что касается славянской сущности «Всеслава», то, я думаю, что американцы не станут особо в нее «врубаться». К тому же там есть и викинги, и половцы, и другие восточные народы. Тем не менее, уровень детализации и исторической правды этой игры несомненно окажет положительное влияние на ее популярность. Кроме этого, «Всеслав Чародей» является просто красивой игрой, и это также немаловажно. Вообще для американского рынка важно, чтобы игра была просто хорошей, а все остальное уже вторично.



СИ: А вот, к примеру, «Вангеры» — это хорошая игра? (Для тех, кто не в курсе событий, поясняем: к нашему большому сожалению, действительно хорошую российскую игру «Вангеры» в Америке просто не заметили).

М: Мы «Вангеров» не публиковали.

СИ: Достойный ответ. Зададим вопрос по-другому, а именно с позиции бизнеса. Предположим, вам предложили опубликовать в Америке «Вангеров». Ваша реакция.

М: Я бы просто ничего не издавал летом.

СИ: Ну, ладно, давайте вернемся опять к Monolith Productions. Еще совсем недавно



Microsoft возлагал огромные надежды на ваш «движок». Так что же в конечном счете между вами произошло и чем все это закончилось?

М: Несмотря на то, что Microsoft является просто отличной компанией, в которой к тому же работают мои друзья (с группой создателей Direct X мы до сих пор общаемся как с членами нашей команды), между нами возникли проблемы. Разногласия были вызваны тем фактом, что по мнению Microsoft разработка движка и игры на нем заняла намного больше времени, нежели они ожидали. Кроме этого, в процессе совместной работы стало ясно, что у Monolith и Microsoft совершенно различные понятия о том, как должна разрабатываться игра, и когда у нас появилась возможность выкупить свой движок, мы сразу же ею воспользовались. После этого мы решили стать издателями, а остальное вы уже знаете.

СИ: А какой смысл вообще сегодня создавать свои собственные движки, когда на рынке уже присутствует целый ряд готовых продуктов?

М: Во-первых, мы, конечно, надеемся, что для нашего «движка» найдется достаточно покупателей, а, во-вторых, мы бы не хотели в своих разработках пользоваться устаревшими технологиями.

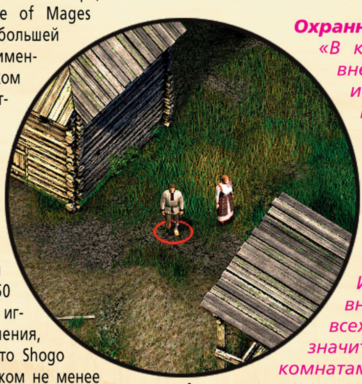


СИ: Не секрет, что Monolith издает игры пока только в Америке. Кто же тогда займется распространением вашей продукции в Европе?

М: Во франкоговорящих странах Shogo, Rage of Mages и Get Medievel будут издаваться компанией Microids, а в Германии эти игры будут изданы компанией CDV. Что касается других территорий, то пока этот вопрос не решен. В России же нас издает Snowball Interactive и 1С.

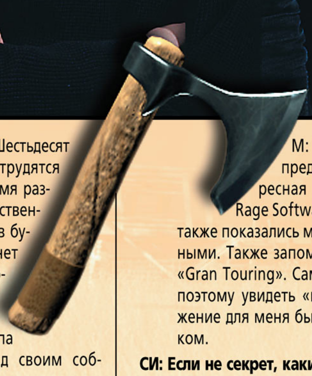
СИ: А почему вы не прибегли к услугам, скажем, Infogrames (крупнейшее европейское издательство)?

М: Все очень просто. Такие крупные издательства, как Infogrames, вряд ли будут относиться к нашим проектам с должным уважением, тогда как для Microids и CDV издание Shogo, Rage of Mages и Get Medievel является настоящим событием, и они, несомненно, приложат все усилия для того, чтобы наши игры дошли до покупателя. Кстати говоря, мы считаем, что Rage of Mages добьется наибольшей популярности именно на европейском рынке и конкретно в Германии. На «Всеслава» мы также возлагаем огромные надежды и надеемся продать на американском рынке около 50 000 копий этой игры. Для сравнения, мы ожидаем, что Shogo продастся тиражом не менее 100 000 копий, так что судите сами. Но вы должны понять, что все эти цифры довольно условны. Monolith является довольно прагматичной компанией, и мы не строим себе воздушных замков, а просто трезво оцениваем свои перспективы. Надейся на худшее и ты разбогатеешь, надейся на лучшее и ты разоришься.



СИ: Сколько человек сегодня работает у вас в компании?

М: Над разработкой игр сегодня работает около шестидесяти человек, а над их изданием работает около 25. Шестьдесят разработчиков сегодня трудятся над тремя проектами, тремя раздельными группами. Естественно, когда один из проектов будет завершен, и возникнет нужда помочь другой команде, то мы перекинем туда часть персонала. Однако сейчас каждая группа независимо работает над своим собственным проектом.



СИ: Каковы ваши впечатления от ECTS?

М: Мне там было очень интересно. Показывали Daikatana, показывали Messiah. К сожалению, я не смог посетить все стенды — особенно те, куда выстроились очереди. Вместо этого я ходил по небольшим разработчикам и искал продукты, которые мы могли бы опубликовать в следующем году.

СИ: Ну, и что вам приглянулось?

М: На выставке была представлена очень интересная игра Expandable от Rage Software. Gangsters от Eidos также показались мне довольно интересными. Также запомнилась гонка от Elite «Gran Touring». Сам я обожаю Populous, поэтому увидеть «вживую» его продолжение для меня было настоящим подарком.

СИ: Если не секрет, какие игры конкурентов сегодня вызывают у вас наибольший интерес?

М: Нас интересует Daikatana, очень сильно интересует Half Life. Раньше интересовал Unreal... Ну, в общем, нас интересуют все игры, которые конкурируют с Shogo и Blood 2.

СИ: Спасибо за интересную беседу, желаем вам успеха!

СИ

Огромный бюджет

«Однажды, еще в самый первый год существования Snowball'a (тогда мы и назывались даже по-другому), мы встречались в Лос-Анджелесе с Activision'ом по поводу Pike'a, и вот после того, как на сырую альфу посмотрел их главный человек по разработкам, Сергей, Виталий и Крис (исполнительный продюсер Activision'a, отвечавший тогда за работу с независимыми командами) во время перерыва отправились перекусить в соседнее кафе.

А Activision уже тогда снимал пару этажей в довольно высоком небоскребе World Bank'a на Wilshire Boulevard, так что для начала надо было спуститься этажей на тридцать вниз на лифте. И вот они попали в одну кабину с Activision'овским бухгалтером. Бухгалтер этот только что подвел итог по бюджету MW II — цифра получилась внушительная, мужик ехал немного мрачный.

Разговорились. Так и так, вот проект делаем внешний. И сколько вам стоило такую альфу сделать, спрашивает? Продюсер наш как человек честный говорит, что мол тысяч десять ($10,000). Тот не поверил, повторяет вопрос — сколько весь проект, целиком, вот чтобы с нуля и до такого состояния? Ему говорят, ну если целиком — то, наверное, тысяч десять с половиной ($10,500). Хотя можно было бы и дешевле, наверное, сделать. Последние пять этажей проехали в полном молчании.

Потом выходят вчетвером в фойе, бухгалтер тяжело плюхается на скамейку, швыряет папку со всей силы на пол и, подняв, руки к небу, вопит на весь холл «ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧ! ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧ ЗА ВЕСЬ ПРОЕКТ!!! ГОСПОДИ, МОИ ЗАСРАНЦЫ ТОЛЬКО НА КОКА-КОЛУ ПОТРАТИЛИ В ДВА РАЗА БОЛЬШЕ!» ...»

Охранник

«В конце лета мы искали еще одного программиста на внешние tools'ы для «Всеслава» (кстати, так пока и не нашли, и весь август раза три в неделю Сергей встречался с потенциальными кандидатами около метро, а оттуда уже вез к нам в офис для разговора с Виталием.

Встречи такие обычно случались часа в два дня, и это стало уже настолько привычным, что обычно он просто кидал нам во внутреннюю конференцию сообщение типа «сегодня приходит такой-то — просмотрите, пожалуйста, присланное резюме» и точка. Время подразумевалось обычное.

И вот как-то в воскресенье приходящий программист внезапно попросил встретиться очень рано утром, а Сергей всех остальных об этом предупредить забыл. Приезжают они, значит, в офис часам к 9 утра, он его проводит по всем комнатам, знакомит с художниками и подходит к комнате Виталия - а в этом месте необходимо заметить, что у Виталия в комнате помимо стола с компьютером стоит еще и гигантский тренажер со штангой, скамейкой и всеми остальными принадлежностями этого спорта, — и вот входят они туда и видят, как Виталий с распахнутым настежь балконом в одних шортах толкает килограмм восемьдесят.

Пришедший программист так удивленно спрашивает, мол а это кто? Ну и Сергей не долго думая ответил, что охранник наш вот тренируется.

Пошли чаю попить, о студии рассказали, с Алексом про последние игры немного потрепались, и вот наконец через полчаса подтягивается Виталий и начинает с нами обсуждать последние изменения в движке «Всеслава». Программист не понимает что происходит, потом решил комплимент отвесить — о, говорит, какие у вас тут люди собрались — даже охранник ассемблер знает!»



Игровые клубы: больше удовольствия на вложенный рубль!

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ЭСТРИН, Борис РОМАНОВ
dolser@gameland.ru, estrin@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Много компьютеров и минимум удобств — так выглядит сегодня средний компьютерный клуб Москвы или Питера. Все подчинено одному — удовлетворению насущной потребности в качественной по-настоящему игре. Школьники и студенты, бизнесмены и служащие, уставшие от ограниченности компьютерного «интеллекта» и не удовлетворенные скоростями модемных соединений, все они с небывалым энтузиазмом осваивают эти новые места многопользовательских ристалищ.

И, действительно, 100 мегабитный Ethernet, локальные серверы и выделенные линии связи с лучшими отечественными провайдерами немедленно поднимают качество игры на недостижимый в домашних условиях уровень. Доступные же цены и демократичность обстановки, гибкая система скидок и регулярные турниры с призами, постоянное наличие соперников на любой вкус, круглосуточная работа еще больше поднимают популярность Интернет клубов среди всех категорий геймеров. Очереди на вход — лучшее тому свидетельство.

Бизнес этот очень молод, ведь еще пару лет назад никто и не слышал о таких заведениях. Тем не менее, дела на этом поприще идут вполне успешно, и сегодня в одной только Москве распахнули двери перед игроманами более десятка таких заведений. Впрочем, даже для нашего мегаполиса «более десятка» узко профильных центров досуга — это уже конкуренция. Первые признаки ценовой войны и битв за клиента налицо, а результат их достаточно необычен: играть с почасовой оплатой в клубе становится ДЕШЕВЛЕ, чем оплачивать подключение из дома! Плюс к этому можно сражаться бок о бок с друзьями по клану, получить консультацию или совет профессионала и, наконец, увидеть ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА повергнутого тобою врага, сидящего в двух рядах напротив! Все эти тридцать три удовольствия совершенно исключаются при «одиночной» многопользовательской игре из дома.

Очевидно, сердца (и кошельки) геймеров достанутся тем, кто создаст игрокам наиболее благоприятные условия, проведет удачную рекламную компанию и так далее согласно учебникам маркетинга. Мы же со своей стороны полагаем, что за этим видом коллективного умопомешательства будущее, и намерены всячески поддерживать и пропагандировать новую форму досуга. А с этой целью корреспонденты нашего журнала предприняли расследование на предмет выяснения того, какой же из клубов Москвы самый лучший. Признаемся сразу, что окончательный вывод мы сделать так и не смогли, — каждое заведение имеет свои плюсы и минусы, и уж самим игроманам решать, что им более по вкусу. Нам же остается только представить на суд общественности добытые факты, сопроводив их необходимыми и субъективными комментариями. Оговоримся, что в эту часть обзора вошли далеко не все клубы столицы и Петербурга. Но волноваться не стоит — все, что осталось за кадром будет освещено во второй части данного материала.



ИГРОВЫЕ КЛУБЫ

Много компьютеров и минимум удобств — так выглядит сегодня средний компьютерный клуб Москвы или Питера. Все подчинено одному — удовлетворению насущной потребности в по-настоящему качественной игре. Школьники и студенты, бизнесмены и служащие, уставшие от ограниченности компьютерного «интеллекта» и не удовлетворенные скоростями модемных соединений, все они с небывалым энтузиазмом осваивают эти новые места многопользовательских ристалищ.

И действительно, **100** мегабитный **Ethernet**, локальные сервера и выделенные линии связи с лучшими отечественными провайдерами немедленно поднимают качество игры на недостижимый в домашних условиях уровень. Доступные же цены и демократичность обстановки, гибкая система скидок и регулярные турниры с призами, постоянное наличие соперников на любой вкус, круглосуточная работа еще больше поднимают популярность Интернет клубов среди всех категорий геймеров. Очереди на вход — лучшее тому свидетельство.

Бизнес этот очень молод, ведь еще пару лет назад никто и не слышал о таких заведениях. Тем не менее, дела на этом поприще идут вполне успешно и сегодня в одной только Москве распахнули двери перед игроманами более десятка таких заведений. Впрочем, даже для нашего Мегаполиса «более десятка» узко профильных центров досуга — это уже конкуренция. Первые признаки ценовой войны и битв за клиента налицо и результат их достаточно необычен: играть с почасовой оплатой в клубе становится ДЕШЕВЛЕ, чем оплачивать подключение из дома! Плюс к этому можно сражаться бок о бок с друзьями по клану, получить консультацию или совет профессионала, и, наконец, увидеть ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА повергнутого тобою врага, сидящего в двух рядах напротив! Все эти тридцать три удовольствия совершенно исключаются при «одиночной» многопользовательской игре из дома.

Очевидно, сердца (и кошельки) геймеров достанутся тем, кто создаст игрокам наиболее благоприятные условия, проведет удачную рекламную компанию и так далее согласно учебникам маркетинга. Мы же со своей стороны полагаем, что за этим видом коллективного умопомешательства будущее, и намерены всячески поддерживать и пропагандировать новую форму досуга. А с этой целью корреспонденты нашего журнала предприняли расследование на предмет выяснения того, какой же из клубов Москвы самый лучший. Признаемся сразу, что окончательный вывод мы сделать так и не смогли, — каждое заведение имеет свои плюсы и минусы, и уж самим игроманам решать, что им более по вкусу. Нам же остается только представить на суд общественности добытые факты, сопроводив их необходимыми и субъективными комментариями. Оговоримся, что в эту часть обзора вошли далеко не все клубы столицы и Петербурга. Но волноваться не стоит — все, что осталось за кадром будет освещено во второй части данного материала.

ОРКИ

Не случайно наш репортаж начинается с «Орков». «**Орки**» — самый крупный и самый старый игровой клуб в Москве, один из самых уважаемых среди профессиональных геймеров. Ряд неоспоримых достоинств сделал его необычайно популярным и известным далеко за пределами столицы. Разумеется, все это дало «**Оркам**» право первенства в настоящем репортаже, и мы решили начать свой «исследовательский» рейд именно с него.

Итак, станция метро «Октябрьская-кольцевая», пять минут пешком вниз по Ленинскому Проспекту, и — вот они, «**Орки**», уютно разместившиеся в здании МИСИС. Первое достоинство — удобное месторасположение налицо — правда, потом мы уже были готовы в нем усомниться, поднимаясь на четвертый этаж по лестнице. Пересекаем просторный светлый коридор, и... Честное слово, в «**Орках**» есть чему удивиться! Огромный зал, сто тридцать компьютеров, толпы колоритных геймеров... В общем, впечатляет.

Разумеется, разыскав администраторов клуба, первым делом мы задали вопрос о том, с чего все начиналось. Каким образом «Орки» смогли стать местом паломничества многих игроков. Когда, в конце концов, появился клуб. Администраторы с яркими именами — **Александр Zed** и **Delvish** — переглянулись и задумались. Бесхитростные вопросы об истории «**Орков**» вызвали немало затруднений. Видно, много событий произошло на веку клуба, раз уж рождение его было чуть ли не забыто. Однако, после нескольких минут воспоминаний и короткого спора **Zed** и **Delvish** пришли к единогласному выводу, что появился клуб в марте 1996 года. Конечно, тогда «**Орки**» были немножко другими. Образовавшись от одноименного компьютерного магазина, клуб долгое время был убыточным предприятием. Выручал оптимизм и энтузиазм создателей, которые и сами были не прочь сыграть вечерком в WarCraft II. За короткий срок времени клуб прославился среди самых прогрессивных геймеров. Уважительное отношение к посетителям, чье мнение всегда было главным в развитии клуба, организации чемпионатов, умение всегда оставаться модным, невзирая на стремительно развивающуюся игровую индустрию, — все это сделало «**Оркам**» невероятную популярность. Клуб довольно быстро рос. За два года он превратился в лидера этой отрасли развлечения и стал таким, каким его можно видеть сейчас — просторный зал, сто тридцать компьютеров, толпы посетителей...

В «**Орках**» существует даже своя особая «игровая» идеология, которая вложила свою долю в развитие клуба. WarCraft II — игра, которая в пределах клуба возводится в ранг божества, игра, которая дала клубу имя, создала особый имидж и на долгое время обеспечила пристрастия посетителей. Blizzard здесь любят. Стоит ли удивляться, что наиболее популярен в «**Орках**» — StarCraft? Так что столь любимое пишущей братией выражение — «орки в космосе» — приобретает еще один смысл. Впрочем, количество доступных игр в клубе не ограничивается творчеством Blizzard. Quake, Quake II, Unreal, Total Annihilation, Need for Speed II, Commandos: Behind the Enemy Lines — список, разумеется, далеко не полный. И не редко можно встретить за компьютером человека, который играет в Doom II или Grand Thief Auto. «Орки» не отстают от жизни индустрии, но и не торопятся забывать прошлое...

Конечно, для посетителей клуба важен не только выбор игр, но и стоимость всего удовольствия. Десять-двенадцать рублей в час днем или шесть рублей в час ночью. Система скидок. Прибавьте к этому возможность победить в каком-нибудь турнире и выяснится, что посещение «**Орков**» может помимо удовольствия принести некоторые деньги. В общем, чем больше вы играете, тем меньше денег потратите. Кстати говоря, за такие деньги пользоваться Интернетом в клубе становится выгоднее, чем пользоваться услугами хорошего провайдера дома. А выделенная линия, разумеется, во много раз лучше того качества доступа, который могут предоставить самые дорогие провайдеры.

Посетители «**Орков**» — люди разные. Кто-то плохо соображает, как надо держать мышку, кто-то способен за минимальное время набрать рекордное количество фрагов. Кто-то приезжает в клуб на джипе в сопровождении охранников, кто-то посещает «Орков» исключительно ночью, «потому что дешевле». Однако в основе своей посетители клуба — геймеры до мозга костей, люди, которым мало играть на компьютере, им надо играть на компьютере с другими... Именно поэтому «**Орки**» не просто место, где за деньги можно поиграть на компьютере, а настоящий игровой клуб. Средний возраст массового посетителя 14-16 лет, хотя за компьютером можно встретить, в принципе, кого угодно.

Турниры — часть жизни «**Орков**». Турниры успели стать традицией в игровой России, и клуб подходит к их организации весьма серьезно. Существует реальный призовой фонд, система учета очков среди постоянных посетителей и даже профессиональная команда клуба, уровень игры которой весьма высок, судя по словам обычных посетителей. Хоть и говорят, что участие важнее, чем победа (читай приз) призовой фонд в «**Орках**» выглядит

внушительно. В прошлом году на одном из турниров победитель унес с собой ноутбук. Да и занявшим последние места в турнире полагается по 5$, с условием если они провели не менее десяти игр. Сами администраторы клуба вспоминают довольно забавный случай, связанный с одним завсегдатаем клуба, мама которого весьма негативно относилась к увлечению сына. Так вот после того, как этот самый завсегдатай принес домой «немного» деньжат, а маме в торжественной обстановке объявили, что ее сын — великий человек, она никогда не более не пыталась препятствовать невинному увлечению.

Однако несмотря на такую гостеприимность у «**Орков**» существуют проблемы, связанные с деятельностью отдельных злоумышленников... Злобный вирус Win'95 CIH, оказываясь в сети, не просто повреждает информацию, а нагло забирается в BIOS и делает непригодными к использованию жизненно важные железяки... Слухи о вирусе, который «портит железо» и действует исключительно 26 числа каждого месяца, пугали многих, к тому же одному из администраторов клуба уже приходилось знакомиться с вирусом в более близких условиях. Соблазн запустить вирус в сеть «**Орков**» существует у многих «хакеров». Есть, к сожалению, еще люди, для которых сделать ближнему гадость является самоцелью... К счастью, компьютеры «Орков» минула участь заражения, так что все обошлось самым благополучным образом.

С неординарным поведением посетителей в клубе связаны и более веселые воспоминания. Так, к примеру, нам поведали радостную историю о китайцах, которые после своего «турнира» начали отчаянно «махать руками», стараясь, судя по всему, убедить друг друга в своем «геймерском» превосходстве. Однако это чуть ли не единственный случай откровенного проявления эмоциональной несдержанности посетителей клуба. Большинство истинных геймеров доказывают свое превосходство, сидя за компьютером.

На этой веселой ноте мы закончили разговор с администрацией и решили поговорить с «народом». Точнее с его представителями. «Представители» не заставили себя долго ждать и явились в виде школьников Яникова в возрасте 14 лет (если хотите пообщаться с постоянным посетителем клуба, пишите на **b01yanikov@sch57.msk.ru**) и Hunter'a в возрасте 15 лет. Кстати, эти имена вы, возможно, сможете увидеть на официальном сайте «**Орков**» в разделе, посвященном турнирам. Что называется, активные посетители. Как это ни странно, в разговоре с представителями открылось множество весьма интересных подробностей относительно жизни «**Орков**». Так, к примеру, выяснилось, что за нецензурную брань в пределах клуба взимается штраф в размере сорока рублей. Впрочем, один из участников беседы смущенно добавил: «Если услышат...». Поэтому поправимся — штрафуют лишь за громкую нецензурную брань. Вообще-то, честно говоря, постоянный гул в зале действует не очень благоприятно. Профессиональные выкрики «зерги на двенадцать часов!» сменяются вздохами безудержной радости или тяжелого горя. А, учитывая то, что каждый из восьмидесяти компьютеров занят... Хотя, конечно, привыкнуть можно. «А вот что в клубе вам не нравится? Что вам хотелось бы изменить?» — от провокационного вопроса мы удержаться не могли. «Ну... ночью долго в двери стучать приходится...», — ответ оригинален, но в качестве недостатков наши собеседники больше ничего не отметили. «А вот духота в зале... Не беспокоит?», — настойчиво расспрашивали мы. «Да нет, бутылку воды выпил — и все. А зимой совсем хорошо,» — среднестатистический российский геймер оказался человеком весьма неприхотливым.

К слову сказать, в планы «**Орков**» входит многое. Установить кондиционеры. Сделать настоящий буфет. Добиться того, чтобы клуб стал не только самым большим в Москве, но и самым комфортным. Определенные достижения уже есть. Так, например, в клубе появился туалет. В кассе продаются прохладительные напитки. Но... главным в «**Орках**» остаются компьютеры. Это выясняется и в процессе анализа опросов посетителей клуба. Мало кого волнует отсутствие кондиционеров, не многие считают, что нужен большой буфет. Нужно больше компьютеров. Именно поэтому первоочередной задачей клуба является увеличение числа мест, которых должно хватать на всех. Что ж, нельзя не верить, что у «**Орков**» этого не получится, а потому мы желаем им удачи и отправляемся в следующий клуб.

СТРАНА ИГР

Кто бы мог подумать, что игровые клубы могут так сильно различаться? Вроде бы и принципы и цели у каждого из них одинаковые, а отличия между тем совершенно очевидны. Даже в месторасположении. Метро «Юго-Западная», проспект Вернадского, дом 119 — конечно, не центр Москвы, и от центра, объективно говоря, далековато... Но, представьте себе, в самом клубе «**Страна Игр**» легко увидеть весьма и весьма интересную перспективу. Но обо всем по порядку.

Первое, что бросается в глаза в «**Стране Игр**», — публика. Дифференцировать геймеров по возрасту или степени вовлеченности в мир компьютерных игр мы не будем. Просто не получится. Наверное, потому что клуб в данном случае не помещение, заставленное компьютерами, а именно — сами посетители. В связи с этим удивляет многое. Удивляет то, что все знакомы друг с другом. Удивляет то, что привычная очередь ожидающих места за компьютером существует только метафизически. Удивляет особая атмосфера отдыха. И даже то, что к этому очень быстро привыкаешь. Перед тем, как встретится с администрацией, мы прогулялись по клубу, дабы усилить довольно необычные ощущения. Помещение, кстати говоря, сравнительно небольшое, что, впрочем, недостатком не кажется. А несколько комнат вместо одного привычного зала воспринимаешь, как интересную дизайнерскую находку, — «**Страна Игр**» представляется самым настоящим клубом. Очень заинтересовала одна милая деталь, которая непосвященного может даже шокировать. Белые стены помещения испещрены тысячами надписей — отказавшись от ранних выводов, мы поспешили в помещение администрации.

Как выяснилось, «**Страна Игр**» — клуб совсем еще молодой, появился всего несколько месяцев назад, в августе сего года. Странное противоречие — не самое лучшее размещение и множество посетителей — легко объясняется интересной идеей. Дело в том, что создатели «**Страны Игр**» делали ставку именно на «клуб местного значения». И не ошиблись. Сразу же возникает вопрос — значит ли, что в скором времени по всей Москве появятся аналогичные клубы, охватывающие интересы игроков конкретного района? Конечно, от таких далекоидущих прогнозов стоило бы воздержаться, но само появление «**Страны Игр**» наглядно это демонстрирует. Таким образом, игровые клубы превратятся в особый сервис, сравнимый с сетью забегаловок или кинотеатров.

Почему все стены в клубе разрисованы? Как выяснилось, это — инициатива самих посетителей, которая несмотря на сравнительно небольшой возраст заведения успела превратиться в вовсе не плохую традицию. В общем-то, обладая известной фантазией, на стенах можно прочитать всю его историю. Кроме того надписи, сделанные самими геймерами, придают клубу своеобразный стиль — стиль, который делает его очень непохожим на другие. Короче говоря, в том, что администрация в свое время не воспрепятствовала разрисовыванию стен, есть свои положительные моменты.

Цены в клубе вполне умеренные, действует гибкая система скидок. Работает правило «чем больше играешь, тем меньше платишь». Ночью, соответственно, дешевле. Многим удается посидеть за компьютером бесплатно — кто-то распространяет рекламу, кто-то помогает убирать помещение. Хотя, конечно, главное совсем не это. Главное — соответствующая атмосфера. В клуб приходят не просто играть, а ИГРАТЬ, ОБЩАЯСЬ. Для посетителей клуба важны не только игры, как таковые, сколько потребность в единомышленниках. Именно этим объясняется и необычная атмосфера, когда все знают друг друга, и необычный стиль. Сюда приходят люди, которым мало просто играть. Им нужно поделиться впечатлениями о последнем хите, обсудить последнюю новость или просто отдохнуть в неизменно хорошей компании. По этой причине в «**Стране Игр**» проходит мало турниров, да и те, что проходят, не особенно похожи на традиционные. Клановые войны здесь явление неактуальное. «**Страна Игр**» — местечко, в которое всегда приятно зайти, пообщаться с друзьями и, конечно, поиграть пару часиков в Quake II или StarCraft, не особенно задумываясь о каких-либо последствиях. Рейтинг или абстрактная популярность здесь почти никого не интересуют. Популярны здесь буквально все постоянные посетители, а рейтинги не нужны в принципе — от игр здесь просто получают удовольствие.

Кстати, с точки зрения игрового обеспечения клуб также на высоте. Все новейшие игры, такие как Need for Speed III, Sin и Half-Life, все хиты, включая Quake II, StarCraft и Carmageddon — в общем, стандартный набор. Ну, а, если вы хотите поиграть во что-то, что в этот стандартный набор не входит, никаких проблем — просто принесите с собой игру. Самая популярная игра — вне всяких сомнений, Quake II. Играют, конечно, и в StarCraft, но меньше. В любом случае, Pentium II, 3Dfx, сеть 100 Мбит — идеальная конфигурация, которая прекрасно подойдет к любой игре.

Несколько слов о недостатках. Разумеется, понятно, что клуб молодой и многое еще должно измениться, но все же. Во-первых, духота в помещении. Геймеры, конечно, народ привычный, но на человека, который оказался здесь в первый раз, это производит далеко не самое приятное впечатление. Во-вторых, постоянный шум, усиленный небольшим размером клуба. Но не стоит забывать, что «**Страна Игр**» — клуб, в который приходят не для того, чтобы совершенствовать свое мастерство в Quake II, а для того, чтобы ИГРАТЬ, ОБЩАЯСЬ. А это — как раз то достоинство, которое делает из небольшого помещения, заставленного компьютерами, настоящий клуб. Так что, окажетесь на «Юго-Западной» рекомендуем заглянуть.

ДИТТО

Как вы думаете, что самое дефицитное в московском игровом клубе? Что больше всего ценится нами и чего так не хватает в большинстве самых популярных клубов? Компьютеров? Сервиса? Нет, и компьютеры, и сервис находятся, как правило на вполне удовлетворительным уровне, а вот не хватает нам... тишины. Да-да, самой банальной тишины, спокойной обстановки, в которой можно расслабиться, отдохнуть после тяжелого рабочего дня... Почему-то большинство игроков всегда связывает азарт с дикими воплями, не догадываясь о том, что свои чувства порой куда приятнее выражать не столь громким образом. Причем не только для окружающих, но и для себя. Хотя, конечно, каждому свое.

В любом случае наверняка немало найдется людей, которые за компьютерной игрой хотят просто спокойно отдыхать, не получая никаких негативных эмоций. Или для которых главное — отсутствие каких-то раздражительных факторов, из-за которых постоянно проигрываешь. (Думаю, многие знают, как обидно проигрывать из-за какого-нибудь вопля несдержанного соседа). Так вот. Если вас интересует хотя бы теоретическая возможность существования такого места в мире, то спешу сказать, несколько изменив знаменитое выражения одного знаменитого геймера»: «Есть такой клуб!» Уверен, многие догадались, о чем идет речь.

Да-да, компьютерный клуб «**Дитто**» лишен упомянутого недостатка. Это, конечно, не означает, что в помещении царит мертвая тишина, которую ничто не способно нарушить, но, в общем, посетители клуба ведут себя спокойно, совсем не шумят без повода и очень редко а, главное, незаметно шумят, если таковой повод все же возникает. Ведь бывают такие моменты, когда эмоции просто невозможно сдержать. Но, в целом, хочу отметить, тихо.

Благодаря этому обстоятельству клуб прославился среди людей, которые желают спокойного отдыха. А также среди кланов, члены которых остро ощущают необходимость проведения турниров опять-таки в спокойной обстановке, исключающей различного рода неожиданности. Вообще «**Дитто**» — это такой клуб, который удивляет своими маленькими, но тем не менее, приятными отличиями от многих других. Скажем, месторасположение. Станция метро «Маяковская», пять минут прогулочным шагом до 2-й Брестской и вы автоматически попадаете в клуб. Пройти мимо него просто невозможно. Как можно пройти мимо теплого, уютного помещения, в котором кроме всего прочего за определенную сумму можно поиграть в замечательные игрушки на крутых компьютерах?! Кстати говоря, техническое обеспечение «**Дитто**» просто восхищает. Создатели клуба очень серьезно подошли к этой стороне дела — результат налицо. Pentium II, 64 Mb RAM, VOODOO 2 и сеть 100 Mbit — на данный момент это само игровое совершенство. Прибавьте к этому довольно большую редкость для игровых клубов — 17» мониторы — и идеальный компьютер готов. На разрешении 800x600 Quake II выдает порядка 50 fps. В общем, впечатляет. Очень логично в «**Дитто**» решили проблему морального устаревания техники. На этот случай существует комиссионный магазин, в котором по сниженным ценам всегда можно найти то, что нужно.

Игр также немало. Хотя, если чего-то в «**Дитто**» не оказывается, администрация клуба с радостью идет навстречу клиенту. Любая принесенная вами игра будет установлена и настроена сообразно вашим пожеланиям. Хотя, конечно, играют в основном в Quake II и StarCraft. Игры, типа Carmageddon и Need for Speed III, используются в основном, в качестве переменки, способной разнообразить время, проведенное в клубе.

Вообще надо особо отметить работу администрации, которая уважительно относится ко всем посетителям без исключения и с вниманием прислушивается к замечаниям и пожеланиям всех геймеров. Даже процесс оплаты времени по-своему элегантен, не говоря уже о том, что разрешается на свой вкус настраивать и перенастраивать самые различные установки во всех играх. Короче говоря, в этом отношении в клубе «**Дитто**» угадываются столь желанные западные очертания.



А еще «**Дитто**» знаменит своими турнирами. Как уже говорилось, многие кланы для выяснения отношений всем остальным клубам предпочитают именно его. Высококлассные машины и спокойная атмосфера — основные аргументы «за». Создатели клуба разными способами поощряют проведение турниров и создают самые оптимальные условия для их проведения. Среди них нельзя не отметить возможность заранее забронировать места в клубе.

А вообще люди в «**Дитто**» ходят очень разные. Сюда приходят геймеры в истинном значении этого слова в любое время дня и года. Сюда приходят развлечься по воскресеньям люди, которым просто доставляет удовольствие побегать несколько часов в Quake II. По вечерам сюда приходят люди более старшего возраста, которые ценят в клубе уважительное отношение к посетителю и пресловутую тишину. В общем, здесь бывают все. Универсальный клуб для всех — таков будет наш окончательный вердикт.

Итак, первый обзор клубов завершен. Самое удивительное, что три клуба, о которых шла речь в репортаже, отличаются друг от друга самым недвусмысленным образом. «**Орки**», «**Страна Игр**», «**Дитто**»... В них нет почти ничего общего, за исключением того, что все они называются игровыми клубами. При этом заметьте, мы рассмотрели только три московских клуба. Каждый из них смог найти свое место в мире игр, причем поиск этот оказался вполне естественным, непринужденно завершившимся процессом. Ну а чтобы решить, что все-таки лучше для себя и чисто субъективно оценить клубы, сходить стоит во все. В любом случае вне зависимости от вашего конечного решения вы не будете жалеть о том, что побывали в других.

RETURN OF THE ARCADE

Для индустрии видеоигр аркада, или зал игровых автоматов, имеет точно такое же значение, как для киноиндустрии кинотеатр. Именно там впервые зародилось все то, что мы сегодня называем умным словом «интерактивное развлечение», и именно там до сих пор мы можем найти самые яркие и передовые произведения, которые впоследствии указывают пути развития практически любому жанру. И не случайно большинство сегодняшних лидеров так или иначе стараются засветиться на этом сегменте рынка. Здесь мы можем впервые познакомиться с новыми технически-ми разработками таких компаний, как Sony, Sega, 3Dfx, NEC и даже Intel, так как издревле именно в залах игровых автоматов появлялись первые прототипы новых технологий, которые затем будут использоваться у нас в быту. Но, кроме всего прочего, аркада является также и тем местом, в котором многие люди впервые знакомятся с электронными играми. И это неспроста. Все дело в том, что большинство представленных там произведений доступны всем без исключения, начиная от профессионала и заканчивая случайным прохожим. Но создание таких универсальных игр дело очень сложное и не всем подвластное. В частности, многие компании, в том числе Electronic Arts, Microprose и Acclaim, практически безрезультатно пытались прорваться на этот рынок, чтобы потом тихо и мирно его покинуть.

Но, в то же время, нацеленность аркад на самую массовую аудиторию имеет и несколько недостатков, одним из которых является то, что в залах игровых автоматов доминируют только три основных жанра и несколько их вариаций. Это, естественно, разнообразные гон-

ки, стрелялки с пистолетом и драки. Там практически нет никаких RPG, стратегий и стрелялок от первого лица, то есть тех игр, с которыми мы проводим, порой, слишком много времени за экранами наших мониторов и телевизоров. Но аркада всегда и славилась тем, что она предоставляет игроку максимум ощущений, причем, за короткий срок. И в этом ее основная сила и слабость.

Но до последнего времени российские игроки были лишены возможности самим испытать то, что такое современный зал игровых автоматов. Однако медленно, но верно такая ситуация постепенно исправляется. Только лишь за последние полгода в Москве было открыто сразу несколько центров развлечений, в которых вы можете найти самые последние и популярные игры со всех концов света. Именно о них далее и пойдет речь.

Но для начала стоит уточнить одну деталь. Данная статья не претендует на всеобъемлющее исследование российского рынка игровых автоматов. Поэтому здесь пойдет речь лишь только о тех аркадах, которые мы сами любим посещать. К счастью, именно в этих нескольких центрах вы сегодня можете найти практически все самое лучшее, что было произведено за последние 2-3 года.

Так уж случилось, что **2 самых крупных и серьезных залов игровых автоматов в Москве** расположились по соседству, на третьем этаже подземного торгового комплекса «Охотный Ряд». С них-то мы и начнем. Первый из них под названием «**Динамит**» расположен так, что его очень трудно упустить из виду. Не смотря на то, что там всегда много посетителей, места в нем хватает всем, да и особых очередей мы там не заметили. А теперь давайте посмотрим, в какие из представленных там игр действительно стоит поиграть.

Звездой этой аркады по праву можно назвать автомат, созданный по фильму Спилберга «Lost World». По причине огромной стоимости его может позволить себе не каждый, и в Москве вы его можете найти только здесь. С виду данный аппарат напоминает маленький кинотеатр на двух человек, да и сама игра, честно говоря, выглядит почти как настоящее кино. Данная стрелялка с пистолетом на двух человек была впервые представлена на прошлогодней выставке E3 и сразу привлекла к себе огромное внимание. И это не случайно. Все дело в том, что, в отличие от породившего его фильма, данный Lost World поражает игрока не только обилием аудио-визуальных спецэффектов, но и добротным содержанием, в данном случае — игровым процессом. Эта игра была разработана для самого мощного на сегодняшний день игрового «железа», и это становится видно сразу. Полигонные динозавры выглядят как живые, да и окружающий их мир также не обделен детализацией. Кроме этого, закрывшись в кабине, вы будете полностью погружены в мир звуков этой игры, что еще более приближает



данный продукт к настоящему кино. Lost World построена по всем канонам жанра, с точно выверенным построением уровней и временем появления целей на экране. Однако наибольшее удовольствие от нее можно получить лишь при игре вдвоем, так как она была изначально нацелена на выполнение игроками совместных действий. И именно в этом лежит основное отличие Lost World Arcade от всех своих конкурентов. К сожалению, в ней имеется несколько существенных недостатков, главным из которых выступает отсутствие единого ритма, а также монотонность боев с боссами. Тем не менее, впечатление от игры складывается сугубо положительное, и в нее стоит хотя бы раз сыграть каждому.

Изо всех остальных представленных в этой аркаде игровых автоматов можно выделить лишь следующие игры: гигантскую стрелялку на танках для двух человек Tokyo Wars, действие которой происходит на реальных улицах Токио, гонку на водных мотоциклах Aqua Jet с достойной графикой и приличным, хотя и не самым проработанным игровым процессом, потрясающий симулятор футбола Virtua Striker 2, также на двух человек, и очень интересную, но слишком сложную для аркады гонку по просторам Лос-Анджелеса на мотоциклах Harley Davidson L.A. Riders. Отдельно стоит отметить нестандартную игру Prop Cycle, в которой, сидя на некоем подобии велосипеда, вы будете летать по нескольким фантастическим уровням, управляя скоростью, крутя педали. Остальные же представленные там игры либо уже были достойно переведены на приставки и компьютеры, либо нам просто не особо понравились.

Гораздо большего внимания с нашей стороны заслужила другая аркада, которая расположена невдалеке от первой. По меркам Москвы это место вообще можно смело назвать «hardcore gamer's dream», ну, или каким-нибудь другим добрым словом. Именно там находятся практически все культовые игры последних лет, и, самое главное, в данном зале бывает тесно только по выходным.

Звездой же этой аркады, которая нагло присвоила себе название «**Страна Игр**», можно по праву назвать гениальный Top Skater. Данная игра представляет собой отдельный кабинет с большим проекционным экраном и настоящим скейтбордом в качестве джойстика. Иными словами, управлять одним из шести выбранных вами героев в этой игре вы будете ногами. Ее отличительная черта — это ни на что не похожий, но при этом продуманный до мелочей и интуитивный игровой процесс. Все дело в том, что в Top Skater разработчикам удалось полностью передать в игре все прелести катания на скейтборде и заставить игрока в это поверить. Но Top Skater это даже больше чем игра — это одно из немногих мест, где любой игрок может почувствовать себя крутым и показать это окружающим, так как основную часть игрового процесса в данном продукте занимает выполнение умопомрачительных трюков, реализовать которые в жизни не представляется возможным. И это великолепие, которое трудно описать словами, одето в приятную графику и сопровождается подходящей музыкой. У Top Skater все-таки имеется один недостаток — игра очень популярна и поэтому часто приходит в негодность. Чересчур увлекшиеся посетители периодически забывают, что это всего лишь игра, и своими импульсивными действиями сбивают настройки джойстика, от чего он начинает работать некорректно. Но эта проблема легко разрешается персоналом данного центра, и игра продолжается вновь.

Но не только ради Top Skater стоит посетить этот зал. В частности, в нем вы можете найти две оригинальные стрелялки с пистолетом: Time Crisis на большом экране и мировой суперхит House of the Dead с КРАСНОЙ кровью (в остальных залах кровь зеленая), единственный в Москве третий Street Fighter, игровой процесс которого оставляет позади стоящий рядом модный Tekken 3, самую красивую в истории видеоигр гонку на двух человек Scud Race (Super GT), немного устаревшую по графике, но все такую же интересную гонку на горных лыжах Alpine Racer. Да и остальные игры также подобраны в этом зале довольно грамотно, чего не скажешь обо всех прочих аркадах в столице нашей Родины.

Отдельно хотелось бы отметить еще две популярные аркады, которые находятся в центре Москвы.

Во-первых, это небольшой зал на первом этаже Центрального «Детского Мира». Ничего особенно нового или примечательного там нет (если не считать Alpine Racer и Scud Race), однако этот зал единственный в Москве периодически обновляет свой ассортимент, да и цены в нем самые низкие. Однако его расположение вряд ли можно назвать наилучшим, да и толпы народа, которые ходят туда просто посмотреть на диковинку, не особо настраивают на хорошее времяпрепровождение. **Во-вторых, на старом Арбате,** в помещении видеоцентра, совсем недавно открылась довольно приличная аркада с хорошим подбором автоматов, большинство из которых, правда, можно найти и в других местах. В ней есть лишь одна особая достопримечательность — совершенно новая Sega Rally 2, которая, к сожалению, отличается от своей предшественницы в основном только графикой. Тем не менее, играется она великолепно, и только ради нее можно будет посетить этот новый зал. Ну, в общем-то, и все.

Напоследок хочется отметить, что московские аркады, как и вся российская индустрия электронных игр, пока находятся лишь в зачаточном состоянии. Они, безусловно, подают огромные надежды, но пока не ясно, суждено ли им сбыться. Так что нам приходится радоваться тому, что есть, и надеяться, что в ближайшем будущем у нас в стране этот вид развлечения получит достойное распространение. И если вы, наши уважаемые читатели, знаете какие-либо другие места, где мы можем поиграть в новейшие игры, не стесняйтесь сообщить нам об этом.

Самарские КК: впечатления аборигена

Александр ДЕНИСОВ
a.k.a DJ RupoR

Вот и настало время, когда в нашем городе домашним компьютером не удивишь даже первоклассника. У каждого пятого есть собственный Пентиум-2, или в худшем случае MMX. По этой причине «каждый пятый» хотя бы раз в жизни чувствовал себя великим геймером, но через какое-то время понимал: а ведь маловато будет! И люди начинают искать способ состязаться между собой, а не с электронным противником.

А что для этого требуется? Да ничего особенного: два или более компьютера плюс сеть - и сиди, соревнуйся с соседом или другом. Но и этого недостаточно настоящим самарским геймерам - растет мастерство, надоедает играть с одним и тем же противником, досконально изучив его приёмы и тактику. Приходиться искать себе равных. И встаёт вопрос вопросов: а где же это можно сделать? Ответ только один: в Компьютерных Клубах (КК), которые появляются уже в каждом городе.

Вот и в Самаре полгода назад появились эти самые КК...

Начнём с самого старого, но не самого популярного (зададимся, кстати, вопросом: «А ПОЧЕМУ?») клуба - «Резольвента». Расположен этот центр досуга очень удобно - на Московском шоссе, работает допоздна, и мои ноги сами понесли меня в его сторону. При входе бойкий паренек немедленно всучил мне черно-белую листовку, в которой было подробно расписано все, что предлагает «Резольвента» — начиная от «рефератов за 3 часа» и кончая обучением азам компьютерной грамотности. Если же выкинуть не относящиеся к игровому делу подробности, то вот как выглядит сухой остаток:

Компьютерный Клуб «Резольвента» (открыт — 18 мая 1998 года)

Оборудование:

6 компьютеров (Alpha, Beta, Gamma, Delta, Sigma, Kappa)+Сервер (Master)

Сканер Microtek + Лазерный принтер HP

Задачи Клуба: «...сделать доступными современные информационные технологии для всех желающих, предоставить мощные технические ресурсы для решения серьезных задач, решить проблему досуга людей, особенно молодежи, объединить продвинутых людей...»

Услуги: «Работа в Internet, персональное пространство на сервере, пишущий CD-ROM для всех желающих...»

Досуг: «игры по сети, чат, ICQ, региональные чемпионаты по сетевым играм, скидки, многочисленные конкурсы, подарки и очень доступные цены...»

Что я могу добавить к вышесказанному? Ну, во-первых, это один из немногих клубов, которые имеют доступ в Интернет. Во-вторых, он знаменит своими регулярными чемпионатами, проходящими в конце каждого месяца. О точном времени проведения можно узнать по ФИДО или по адресу http://quake.mnu.samara.ru/. Отметим еще вполне приличные неизлучающие мониторы SONY 15`-17` — ведь «это не вредно даже для ребенка!» (цитата из рекламной листовки - DJ RupoR).

Единственный минус «Резольвенты» — отчасти технически несовершенное оборудование (нет 3Dfx!).

Этот клуб я бы порекомендовал начинающим гэймерам. Только не думайте, что он совсем уж для ламеров! Нет, это заведение лучше всего подходит для тренировки перед выходом на новый уровень игры — сражения в элитных КК. По преимуществу в «Резольвенте» играют во все разновидности Quake (Project, TeamFortress, World) что я и рекомендую, хотя можно поиграть и в Quake2, Carmageddon, Diablo, Doom2...

Следующий КК, с которым я хотел бы вас познакомить, — это «Виртуальный Мир». По-настоящему геймерский клуб, хотя и без выхода в Интернет. Семь (7) мощных мультимедийных компьютеров с 3Dfx! Полный набор хитовых игр: NFS2, Quake2, Starcraft, Warcraft2, Quake... Мало того - именно в этом клубе собирается самарская геймеровская элита (в том числе и ваш покорный слуга...). Ну а присутствие члена широко известного клана ДДТ делает этот клуб еще более привлекательным для профессиональных геймеров.

При входе в «Виртуальный Мир» тоже не обойтись без рекламной листовки. Давайте прочитаем в ней самое важное:

«...Цена 10 рублей в час. Клуб работает без выходных с 10 утра до 8 вечера. Если вы придёте с 10 до 14, то сможете застать там [DDT] — Alexa Hawka...»

Отличительной чертой этого КК является катастрофическая нехватка компьютеров: все они постоянно заняты! Возможно, это происходит из-за местоположения клуба - он находиться в самом центре города на улице Самарской в доме номер 105.

И, наконец, в Самаре есть еще один популярный КК — «Валенса». Чтобы правильно указать его место в иерархии наших клубов прибегнем к относительным определениям. Так вот, этот клуб не так крут как ВМ, но все-таки превосходит «Резольвенту». В нем больше всего компьютеров: восемь Пентиумов 200 MMX, 32 мб, S3Virg3 2 mb, но БЕЗ 3Dfx...

Играют в «Валенсе» во всё подряд, хотя вкусы у тамошней публики переменчивы, и сейчас, например, практикуется MK4. Но в отличие от других клубов у «Валенсы» серьезные планы на будущее:

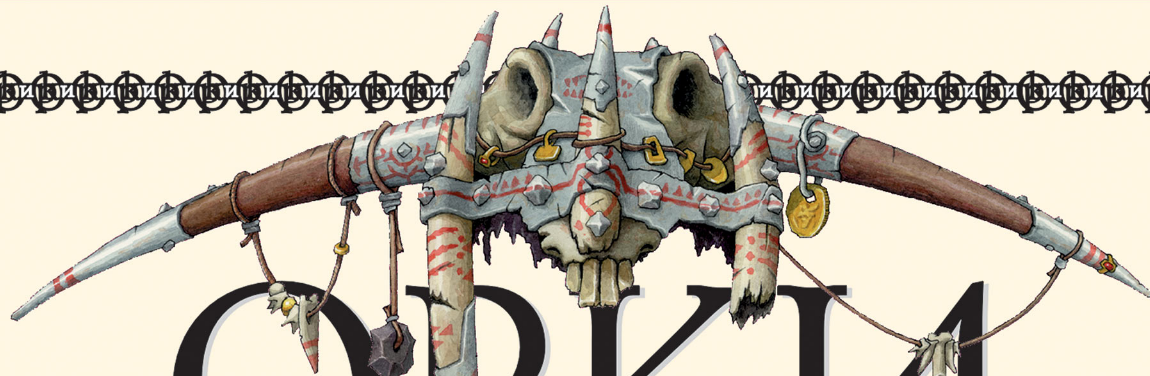
1) Смена помещения на более просторное,

2) Обновление аппаратной базы и установка Интернет.

Еще один Клуб находится на Молодогвардейской улице в здании 8-го корпуса Самарского Технического Университета в комнате номер 116. Это вполне удобный КК. К сожалению, он не так давно открылся, и какого-то определённого названия у него пока нет. Зато именно у этого безымянного клуба есть действительно хороший доступ в Интернет. Кроме того, здесь предоставляют запись на CD и многое другое. Час игры стоит 10 рублей...

Напоследок позволю себе дать еще один совет своим геймерам-землякам: если вы чувствуете, что дошли до нужного уровня и готовы сразиться с профессионалами, не горячитесь. Лучше все-таки пройдитесь еще раз по всем клубам кроме ВМ, а уже потом отправляйтесь туда!

СИ



ОРКИ

клуб компьютерных игр

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Октябрьская»

120 компьютеров (Никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNETу

Самые злобные игроки клуба «Орки» в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

Новые цены:
2 часа • 28 рублей
4 часа • 56 рублей
7 часов • 80 рублей

А тем кто страдает бессонницей повезло.
Потратив всего лишь 80 рублей, можно играть
с 23.00 до 9.00 (то есть всю ночь).

Только в нашем клубе проводятся еженедельные турниры по QUAKE II и Starcraft (командные и одиночные). Чтобы принять участие в турнире, надо: Зарегистрироваться в нашей системе рейтингов и провести не менее 10 игр за неделю. 16 лучших игроков выходят в финал и разыгрывают призовой фонд в размере 1000 рублей.

Наш адрес:
Москва, Ленинский проспект 4.
(Здание института МИСиС)
Телефон для справок:
(095) 955-01-20
E-mail: zorki@cityline.ru
www.club.orky.ru



В нашем клубе вы сможете сыграть в самые популярные игры:
StarCraft,WarCraft II,
Diablo, Hellfire,
QUAKE, QUAKE II, Unreal,
Spec ops, Battle Zone,
Total annihilation, Age of empires,
Duke nukem 3D,
GTA, Need for speed II,
Carmageddon,
Commandos behind the enemy lines.
А также еще около 30 игр.

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation
ЖАНР:	Стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
ОНЛАЙН:	http://www.lionhead.co.uk
ВЫХОД:	Осень 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Populous III, Dungeon Keeper II

Black & White

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

BLACK & WHITE должен стать не только замечательной игрой, но и своеобразным глубоким психологическим тестом, проверяющим личные качества любого из нас.

На краю самой заурядной галактики, среди мерцающих звезд и царства комет, черных дыр и пустоты крутилась вокруг одного из солнц планетка, не большая, не маленькая, в общем, в самый раз. Днем освещалась она ласковыми лучами, а ночью погружалась не то что бы во тьму, а в приятный глазу и душе интимный полумрак, радуя обитателей своих регулярно восходами и закатами красоты необыкновенной. И всего было на этой планете вдоволь, но не в избытке: ни тебе океанов бурных, ни гор слишком высоких, а только речки да озера, да холмы, поросшие лесом. Проживали на этой планете разумные существа, мирные, спокойные и дружелюбные. Хоть и были они разделены на различные племена, разделение это пошло не столько от неприязни, сколько от территориального их разобщения да различий в занятиях. Настолько на планете все было хорошо, что и желать ничего не нужно было, рай, да и только. Не знали ее обитатели другой жизни, потому и считали: все в мире должно точно так же, как и у них, быть устроено. Каждый жил в свое удовольствие, и ничего счастью не мешало.



Пролетал как-то раз мимо планеты райской бог великий. Ну, бог не бог, а все же крупный маг. Хотя и маг-то не совсем известный, так, скорее волшебник среднего пошиба. Задержала его взор на мгновение планетка эта, и понял чародей, что лучшего места, чтоб найти исполнения всех своих желаний ему и не найти. Снизился он до уровня облаков, выбрал себе племя посимпатичнее да поинтеллигентнее и начал им, значит, править. Перво-наперво, построил маг себе цитадель, крепость особую, высокую да грозную, символизирующую его, монаршую, власть. Люди же, внезапно получившие неизвестно откуда себе покровителя и хозяина, удивились, но по природе своей были настолько миролюбивы, что никакого противодействия правителю оказывать не стали. Перед волшебником же предстала полностью лишенная злобы и ненависти страна, раскрытая как чистый лист бумаги, с помощью которого чародей мог навек вписать свое имя в историю. Масштабы его деятельности могли быть любыми, люди с заоблачной высоты представлялись не больше, чем муравьями, готовыми в любой момент подчиниться воле природы, быть раздавленными чьим-то ботинком, перетаскивать на себе тяжести, одним словом, служить на благо общества. Мог бы чародей истребить всех людей, да жить себе в этом раю самостоятельно, но одно обстоятельство серьезно мешало выполнению такого плана — для того, чтобы использовать магию, наш герой должен был постоянно получать энергетическую подпитку от существ, на которых и направлено, по большей части, действие его заклинаний. А для того, чтобы денно и нощно на него молиться, люди были просто необходимы. Еще интереснее оказалось то, что в зависимости от того, какими народностями верующих располагает хозяин, такого рода заклинания и будут ему передаваться в качестве награды за заботу о своих жителях. Мана, полученная таким образом от египтян, оказывалась чрезвычайно эффективна при строительстве; тибетские племена, жившие на немногочисленных горных пиках, снабжали повелителя ментальной магией, так что в интересах Властелина было получение поддержки максимального количества верующих. Сначала волшебник думал, что он является единоличным правителем Рая, однако вскоре он понял, что ошибался, и на лакомый кусочек слетелось множество других мастеров магического дела, которые постепенно начали раскручивать свои темные делишки и угрожать счастливой жизни чародея. Вполне естественно, что между конкурентами развернулась ожесточенная борьба, в которой уже мало кто обращал внимание на своих верноподданных. А планета тем временем начала постепенно изменяться - жители уже успели разузнать все об оружии и кровопролитии, о противостоянии великих неведомых сил и о своей роли в этой битве. Да, возможно, планета быстро перестанет быть раем. Но, быть может, у вас имеется свое решение проблемы?



Black & White — уникальный проект компании Lionhead, основанной



полтора года назад Питером Молине, создателем Populous и Dungeon Keeper. Так, как правило, начинаются все обзоры этой игры. Действительно, от своей славы господину Молине никуда не деться. Ни одна игра, созданная при его непосредственном участии, не проваливалась, во всей современной игровой индустрии именно этот мастер претендует на звание «мистера оригинальность», ибо фантазия этого человека безгранична. Когда Молине покинул Bullfrog и начал, фактически, все с начала, попутно собрав вокруг себя лучших программистов и дизайнеров из своей старой команды, а также обзаведшись новыми, ни у кого не возникало сомнений в том, что новый проект Lionhead окажется самым крупным и революционным среди всех творений Bullfrog. Еще в далеком 1997 году Молине сообщил о том, что его новую игру не стоит ждать, по крайней мере, в ближайшее время, назначив игре под странным названием **Black & White** срок выхода ориентировочно на конец 1999 года. Именно столько, по мнению ребят из Lionhead, потребуется, чтобы довести до идеала идею Питера. А она заключается в том, чтобы построить чуть ли не первую в истории совершенно открытую игру, в которой каждое изменение мира будет зависеть от конкретных действий самого игрока. Для этого Lionhead и использует этот странный принцип муравейника и всемогущего божества, способного одним пальцем уничтожать цивилизации, но, увы, не приспособленного для то-

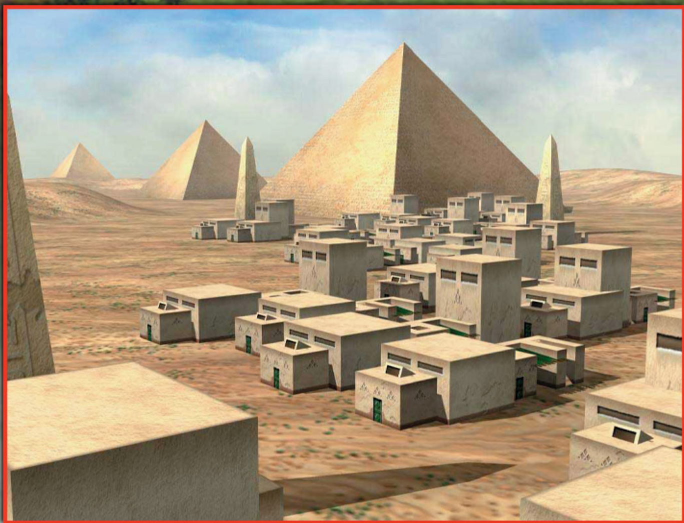


го, чтобы тем же пальцем что-либо строить. Концепция **Black & White**, более того, не укладывается ни в какие из существующих рамок жанров — в игре вы встретите и стратегию, и элементы RPG, и Action, и даже сами сможете попробовать на себе, каково это — воспроизводить магические заклинания. **B&W** — это вам и Populous, и Dungeon Keeper, и Magic Carpet, и даже Creatures вместе с Age of Empires. Эту игру, как и некоторые другие амбициозные проекты сегодняшнего дня, чрезвычайно сложно отнести к какому-либо определенному жанру, взять хотя бы таинственный Project Berkley, характеризуемый как RPG? (именно со знаком вопроса). Корифеи утверждают, что сейчас пришло время для создания совершенно нового игрового жанра, который бы объединял в себе фантастические возможности по развитию интерактивного мира, прорывные технологии и гигантский новаторский потенциал, формируя абсолютно новый тип развлечений. Охарактеризовать цель всего этого можно, наверное, лишь как полное погружение игроков в созданную хитроумную сказку. Молине наряду с япон-

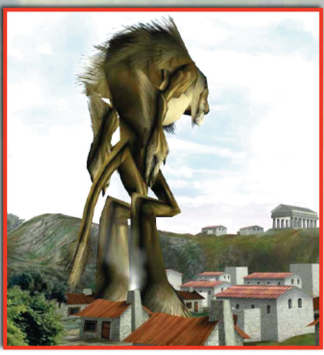


цами намерен первым пробиться на новые пространства. Вместе с **Black & White**.

Поначалу игра может показаться старым добрым, уже поднадоевшим Populous'ом. Вид сверху, откуда-то из облаков, перед глазами в беспорядочном вальсе протанцовывают людишки. Есть противники, которых необходимо уничтожить, имеются заклинания и подданные. При помощи второго и третьего придется придумать, как убрать со сцены первое. Однако даже на первой стадии рассмотрения **Black & White** выявляет свои особенности. Во-первых, строительство в этой игре вам практически неподвластно. Сооружения, те, которые требуются, ваши подданные строят самостоятельно, причем именно в тех местах, где им нравится или кажется целесообразнее. Таким образом, лишив игрока возможностей заниматься хозяйственными делами, Lionhead повысила планку обязанностей божества — отныне вам придется заниматься лишь глобальными проблемами, а именно влиять на то, захотят ли ваши людишки строить фермы и выращивать овощи или же им потребуется возведение военных сооружений и тренировка солдат. В любом случае в ваших ру-







ках останется главный козырь — божественная рука, способная покарать виновных и поощрить невиновных, хотя, впрочем, все можно сделать и наоборот.

В один прекрасный день властелин мира должен выбрать для себя существо, которое могло бы воплощать на земле его силу и бесконечную мудрость. Для этих целей вы сможете взять абсолютно любой предмет из мира, будь то один из людей, какое-нибудь хищное или домашнее животное и даже растение или камень. Поместив эту «субстанцию» в свою цитадель и регулярно всевозможно подкармливая ее, вы в результате вырастите Титана, гигантское существо, наделенное огромной силой и разумом младенца. С этого момента жизнь ваша изменится. Начнутся суровые будни воспитателя и родителя. Только от вас зависит то, во что превратится малыш-переросток, не обладающий ни крупицей разумного сознания. Поначалу Титан будет бесцельно бродить по округе, то и дело совершая поступки, от которых нормального хозяйственника немедленно хватит удар. Титан в силу своей несмышлености, вполне способен при ходьбе раздавить десяток людей, снести хижину, покосить храм, вывести из берегов какую-нибудь полноводную речушку или, наоборот, устроить своеобразную плотину из своего собственного тела. За каждым его действием вам придется внимательно следить, обучая детеныша хорошим или плохим манерам, наказывая за проступки и постепенно втолковывая ему схему устройства мира. Если все будет реализовано правильно, Титан станет вашей первостепенной опорой в государстве и будет способен доставать для вас магические силы в любых количествах. Более того, со временем, он сам сможет научиться некоторым магическим приемам и станет вам хорошим подспорьем в борьбе с многочисленными конкурентами. Само собой, в процессе воспитания будет формироваться и характер вашего подопечного, а варьироваться он будет весьма широко. Lionhead уделяют этому элементу «изменчивости» мира и его персонажей огромное значение, и переходных стадий здесь если не сотни, то, по крайней мере, десятки.

Для обеспечения полного и повального успеха игры Lionhead всего описанного выше недостаточно, и поэтому **Black & White** намерен поражать игроков, помимо остроты и новизны концепции, еще и великолепной графикой, уникальным интерфейсом и звуковой системой. Все эти элементы уже сейчас, за год до окончания разработки, выглядят настолько революционно, что разработчикам уже можно ставить памятники.

Основные перемены в **Black & White** коснулись интерфейса, стремление отказаться от которого характерно сейчас практически для всех «прогрессивных» разработчиков. Lionhead, похоже, сделают один из важнейших шагов в этом направлении. Дело в том, что в игре совершенно не будет кнопок или меню (гарантировано лишь присутствие стартового), а все действия будут исполняться



при помощи уже упомянутой вскользь указующей Dungeon Keeper'овской руки. Ею вы будете бить и уничтожать, ею же — созидать и поощрять. Более того, именно с помощью нее, и ничего более, вы будете творить свои магические заклинания. Тревожит лишь один вопрос — как? Lionhead по заказу господина Молине разработала уникальную систему отслеживания перемещений мыши под названием Gesture Recognition, которая позволяет не только передавать в компьютер контуры, очерченные «грызуном», но и распознавать созданные таким образом фигуры. Иными словами, в тот момент, когда вам вдруг захочется покарать своих или чужих граждан, скажем, молнией, от вас потребуется лишь небольшое количество маны и магический жест «мышкой», изображающий зигзаг. В зависимости от того, насколько точно и быстро будет «синтезировано» заклинание, мощность результирующей магии будет серьезно различаться — таким образом, игра поощряет аккуратность и четкость действий. В то же время извечная проблема баланса между магическими заклинаниями, их мощностью и стоимостью отныне будет уравновешена и еще одним немаловажным параметром - сложностью исполнения того или иного магического приема. Неужели вы станете рисковать значительными количествами маны ради заклинания, которое вы не сможете как следует исполнить? **Black & White** покажет вам, что такое человеческий фактор даже в магическом искусстве! Всего в игре будет доступно около сотни различнейших заклинаний, от стандартных fireball или lightning до экзотических — резкого изменения погодных условий, ниспослания мора, голода и всяческих болезней, организации землетрясений и пришествия демонов, метеоритных дождей и пробуждения вулканов. В игре будет использоваться не только карательная, но и вполне мирная магия, направленная на воспитание в ваших подданных светлых личностей.



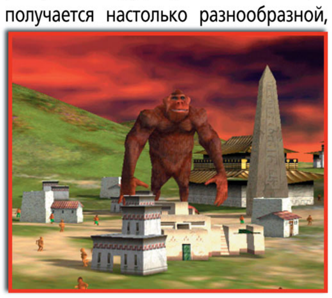
С графической точки зрения **Black & White** поражает воображение ничуть не меньше. Конечно, за оставшийся до выхода игры год наши представления о действительно хорошей графике могут серьезно измениться, но все же, думается, и тогда вид **Black & White** будет вызывать восхищение. Движок игры способен генерировать сложные полигональные ландшафты, холмы, реки и горы, поросшие лесом, деревушки и даже небольшие города местных жителей. При этом камера покрывает гигантские территории, а полноценная модуляция погодных эффектов (дождь, снег, грозы, различные виды облачности) способна превратить задумки авторов в совершенно невыполнимый проект. Так что пока команда Молине действует с позиций минимализма — никакого украшательства, одна сплошная функциональность. К примеру, на один так мило выглядящий с высоты домик у Lionhead уходит всего 8 (восемь!) полигонов, в то время как у других разработчиков такая модель наверняка бы состояла не меньше, чем из пятидесяти. Совсем иной подход к деревьям - их авторы сделали очень красивыми, использовали, наверное, около полутора-двух десятков многоугольников на каждое, но зато модели и текстуры у них практически совпадают.

Чрезвычайно интересен у Lionhead и прием, при помощи которого компания довольно-таки оригинально «разобралась» с проблемой реалистичности звуковых эффектов. Специально для игры за-



писывались всевозможные звуки, к примеру, пение птиц, в различных тональностях и множестве вариантов, и затем вместо того, чтобы каким-то образом микшировать получившуюся «музыку» и создать что-то вроде саундтрека, авторы игры решили сохранить каждый получившийся вариант отдельно. Теперь все это используется для того, чтобы каждую секунду игрового процесса создавать неповторимые сочетания шумов, существующие в четкой зависимости от происходящего на экране. Lionhead обещает, что в финальной версии игры в мире **B&W** будут существовать не только крупные животные (вроде Титанов), но также и всевозможные мелкие зверушки и даже птицы. Пока подобные масштабы в голову не укладываются, однако... если разработчики сумели создать все то, что мы можем увидеть в игре сегодня, чего им, собственно говоря, стоит притащить туда каких-то птиц?

По мнению Питера Молине, многопользовательскому режиму в его играх никогда не уделялось достаточно внимания. На сегодняшний день игнорирование столь интересного направления развития игр могло бы стоит проекту популярности среди многих тысяч игроков. Но и здесь нам практически не в чем упрекнуть команду разработчиков — игра получается настолько разнообразной,



что возможных режимов для многопользовательских схваток имеется множество. Перво-наперво, самое модное сейчас, выросшее в лучах славы Pokemon действо — битва двух любовно выращенных Титанов через Интернет или, скажем, на одном компьютере. Это обещает быть ничуть не менее весело, чем заставлять сражаться друг с другом кучки серых пикселей на трехсантиметровом экранчике. Далее, вы сможете по классическим правилам натравить одно племя на другое, ведя полноценную игру против живого, а не компьютерного противника. Ввиду полностью трехмерного ландшафта и свободы позиционирования силы необыкновенно привлекательны становятся и режимы Capture the Flag и «Царь горы». Это только верхушка айсберга — Lionhead в разговорах о multi-player-режимах постоянно что-то скрывает, приберегая в качестве последнего убийственного аргумента что-то особенное. Как ни странно, но интересна будет и игра против компьютера, искусственный интеллект которого будет снабжен самообучающейся системой, автоматически подстраивающейся под стиль и силу того или иного игрока. Судя по последним экспериментам в этой области, практиковавшимся, к примеру, в сериале Virtua Fighter, современный AI вполне способен при некоторых условиях противопоставить себя человеку, не раздавив его и в то же время не дав ему легко выигрывать.

B&W должен стать не только замечательной игрой, но и своеобразным глубоким психологическим тестом, проверяющим личные качества любого из нас. Так кто же живет внутри каждого человеческого существа, какие чувства и желания движут нашими поступками? Способны ли мы быть хладнокровными и жестокими? Мир **B&W** настолько живой, что и восприниматься он может как вполне настоящий. И увидев, как ваш приятель с радостью превращает райскую планету в чудовищный беспощадный мирок, вымарывая виртуальные человеческие жизни, быть может, вы задумаетесь и о том, что движет им... Не случайно отправной точкой для **B&W** прагматичный Молине выбрал утопию.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation
ЖАНР:	Стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Bullfrog
ОНЛАЙН:	http://www.bullfrog.ea.com
ВЫХОД:	Лето 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Black & White, Dungeon Keeper, Populous III: in the Beginning

Dungeon Keeper 2

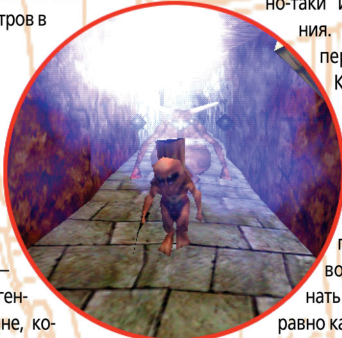
АКАДЕМИК
akademik@gameland.ru

Один из тех проектов, который вызывает самую противоречивую реакцию многих игроков. Основная причина очевидна — Bullfrog покинул легендарный Питер Молине, которому до сих пор приписываются некоторые сверхъестественные свойства.

Начнем с того, что рассуждения об аморальности Dungeon Keeper не имеют никакого смысла. Неосатанизм, проблема жестокости, компьютерные игры, как средство пропаганды, — об этом мы говорить не будем. Из принципа. Хватит цинизма и лживой философии. Необходимо, наконец, признать, что нам всем дважды повезло, что была создана такая замечательная игрушка. Во-первых, Dungeon Keeper отличная вещь сам по себе, а, во-вторых... Вы видели ребят из Bullfrog? Можете себе представить, кем бы они стали, если бы вовремя не занялись разработкой Dungeon Keeper? Я, например, очень хорошо представляю, и потому по-детски радуюсь, стараясь не залезать в психологические дебри авторов игры и поменьше думать о гипотетических последствиях пытки виртуальных монстров в реальной жизни.



Итак, **Dungeon Keeper 2**... Один из тех проектов, который вызывает самую противоречивую реакцию многих игроков. Основная причина очевидна — Bullfrog покинул легендарный Питер Молине, которому до сих пор приписываются некоторые сверхъестественные свойства. Наиболее впечатлительные люди с горечью и иронией в голосе говорят, что из **Dungeon Keeper 2** ничего хорошего не выйдет. Не верьте! Молине, вне всяких сомнений, человек талантливый, но назвать Bullfrog компанией одного разработчика язык не поворачивается. **Dungeon Keeper 2** будет отличной игрой, и данная статья, собственно, тому доказательство.



Что же у нас будет новенького? На самом деле, за исключением поддержки 3D-акселераторов, практически ничего. И это замечательно. Суть игрового процесса ничем не будет отличаться от того, что было создано под руководством Питера Молине. Как и раньше, нам придется благоустраивать подземелье, добывать золото, ублажать и наказывать своих монстров, и, разумеется, бить чужих. Наши подопечные вновь будут появляться из Портала, требовать своего угла, столоваться в курятнике и орать благим матом в пыточной камере. Зато в **Dungeon Keeper 2** «всего станет больше». То есть, будет больше монстров, врагов, типов помещений, ловушек, дверей, заклинаний и полноэкранных видеовставок, при том, что основные игровые принципы останутся без изменений. Хорошо это или плохо, решайте сами.

Разработчики **Dungeon Keeper 2** поставили своей первоочередной целью устранение некоторых недостатков, имевших место в первой серии. В первую очередь, в графике и системе боев. О графике мы поговорим чуть позже, а вот в боях произошли довольно-таки интересные изменения. Если вы помните, в первом Dungeon Keeper все было просто до безобразия. Берем монстров за шкирку и швыряем их всех в горячую точку. Что там происходит, в произвольный момент узнать было невозможно, равно как и вмешаться в бой, который обилием крови и воплей вызывал самые неожиданные ассоциации. Таким образом, поведение игрока сводилось к простому наблюдению за происходящим на экране монитора.

Теперь о самом сокровенном. В Dungeon Keeper 2 останется знаменитый Bile Demon, который своей обаятельно-уродливой мордой покорил сердца тысяч геймеров. Только теперь он станет еще более страшным, так что без содрогания смотреть на зловеще-веселую физиономию старого знакомца вообще невозможно.

Точнее, к ожиданию развязки конфликта, который мог удивить независимо от конечного результата. А все беды проистекали от того, что спрайтовые монстры не имели четкого пространственного размещения и, к примеру, на узеньком мостике можно было разместить хоть полсотни существ различного калибра. Теперь такого не будет. Новый полигональный движок предоставил разработчиком некоторые преимущества, которыми они не преминули воспользоваться. У каждого монстра будет свое место, соответственно, бои лишатся хаотичности и приобретут новый тактический аспект. Многое будет зависеть от того, как игрок разместит своих вояк на поле боя. Общие правила известны, наверное, каждому, кто играл в стратегии, но, что удивительно, разве могло раньше нам прийти в голову, что расставлять колдунов, стреляющих fireball'ами, надо бы за огромными демонами, которые способны вести только контактный бой. Короче говоря, в скором времени об этом придется думать.





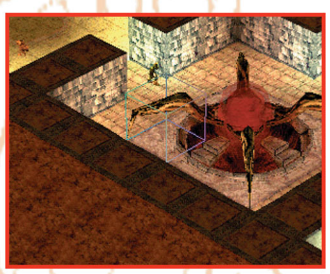




Теперь о самом сокровенном. В **Dungeon Keeper 2** останется знаменитый Bile Demon, который своей обаятельно-уродливой мордой покорил сердца тысяч геймеров. Только теперь он станет еще более страшным, так что без содрогания смотреть на зловеще-веселую физиономию старого знакомца вообще невозможно. Среди новых монстров можно назвать Черного Рыцаря, незаменимого в ближнем бою адепта искусств хаоса, Темного Эльфа, который умеет не только метко стрелять, но и довольно быстро передвигаться, а также Саламандру — обладательницу отвратительных манер, предположительно живущую в воде.



Кстати, о манерах. У каждого существа присутствует набор уникальных характеристик, определяющих их поведение, различные потребности, желания и недостатки. Для кого-то во главе угла окажутся деньги, кто-то будет страдать меланхолией, отсиживаясь в своем углу, а кто-то больше всего на свете возлюбит пытки (полагаю, многие знают, кто именно). Среди новых врагов-людей стоит особо отметить Вора, способного незаметно для вас пробираться в подземелье, разрушать ловушки, открывать запертые двери и, соответственно, красть золото. Конечно, было бы здорово, если бы Вор в финальном релизе оказался одним из ваших подопечных: несложно себе представить, как весело издеваться над противником, совершая разнооб-











разные диверсионные действия. Но увы — Воры по определению служат силам Добра, так что нам придется лишь сражаться с ними. Бесы, как и раньше, выполняют чисто хозяйственные функции, — добывают золото, расширяют пространство подземелья и укрепляют стены. Возможно, они смогут делать что-то еще, но об этом пока ничего не говорится.

Некоторые помещения также сильно изменились. В тренировочном зале появилось множество новых тренажеров, каждый из которых тренирует у монстров одну из характеристик. Поскольку общее число доступных игроку существ увеличилось до тридцати, было бы вполне логично предположить, что теперь в камере пыток будет тридцать видов различных истязаний несчастных.

Почти уникальным новшеством можно назвать казино. Это такое помещение, в котором усталые монстры развлекаются и, соответственно, отдыхают. При том азартные особи посещают увеселительное заведение с большей охотой. Обычно монстры либо проигрывают, либо выигрывают. Если выигрывают, то забирают деньги у вас. Если проигрывают, отдают их вам. Становятся крайне злыми, но отдают. Впрочем, если какой-нибудь счастливчик выиграл у вас слишком много, то к черту мораль, заманиваем его в укромное местечко, навешиваем оплеух, отбираем деньги и отпускаем восвояси. Только смотрите, чтобы никто больше не увидел суровой расправы, ибо тогда казино станет крайне непопулярным местом. Остроумию Bullfrog, придумавшей такую хитрую экономическую систему, вдобавок не нарушающую основные игровые принципы, остается только позавидовать.

Одно из немногих помещений, которое совершенно не изменилось, это столовая-курятник. Цыплята, ставшие полигональными, как и прежде, уныло бродят по своему помещению, даже не подозревая о своей печальной участи...

Как уже говорилось ранее, заклинаний стало значительно больше. Открываться они будут, как и прежде, в библиотеке с помощью некоторых существ. Конечно, самое важное заклинание, которое в первом Dungeon Keeper оказалось чуть ли не самым оригинальным нововведением, — possession, вживление в персонажей. Вид от первого лица в real-time стратегии удивлял и давал некоторые новые возможности в управлении собственными существами. Увы, возможности эти были довольно ограничены, в частности, из-за весьма посредственной графики, каковую с трудом можно назвать даже функциональной. К примеру, участвовать в бою, управляя каким-нибудь существом «изнутри», было почти невозможно — кривые спрайтовые модели при приближении становились практически неотличимыми от неживых объектов. Таким образом, игра от первого лица преследовала чисто эстетические цели, просто-напросто давая приятную возможность побродить по собственному подземелью. В **Dungeon Keeper 2** все будет иначе. Глядя на screenshot'ы трудно решить, где лучше графика — в стандартном виде сверху или от первого лица. По крайней мере, атмосфера куда лучше передается, когда смотришь на мир глазами одного из монстров. Все сделано до такой степени тщательно, что вид от первого лица в **Dungeon Keeper 2** сравним с некоторыми 3D-Action'ами. К примеру, в некоторых помещениях до мельчайших деталей виден узор на коврах, а в библиотеке в открытых книгах можно разглядеть рисунки...

Настало время поговорить и об искусственном интеллекте. Вообще, Dungeon Keeper сильно отличается от других стратегий тем, что каждое из существ обладает индивидуальностью.

Новое заклинание Inferno позволяет поджаривать врагов на медленном огне, а с помощью Tremor можно устраивать миниатюрные землетрясения в пределах подземелья. В общем и целом, все достаточно привычно для тех, кто играл в первый Dungeon Keeper. Однако особо следовало бы отметить заклинание Turncoat, которое имеет и довольно важное тактическое значение. С помощью него можно будет переманивать монстров на свою сторону. На заклинание требуется чудовищно много маны, но вместе с тем разве можно отказать себе в удовольствие отнять у врага какого-нибудь Bile Demon'а или даже Horned Reaper'а. Не стоит забывать и о том, что заклинанием могут воспользоваться и ваши противники. О дополнительных возможностях, которые дарит Turncoat в режиме многопользовательской игры, и говорить нечего.

Двери, как и раньше, окажутся серьезной помехой для врага, жаждущего добраться до сокровищ игрока. Впрочем, сами по себе они мало изменились. Оригинальным нововведением можно считать лишь дверь, неотличимую от скалы для глаз противника.

Ловушки стали гораздо более разнообразными и функциональными. Так, новые Sentry умеют стрелять по монстрам врага на заданное расстояние. Весьма оригинальным следует также признать ловушку под названием Fear: монстр, наткнувшийся на нее, впадает в панику и удирает восвояси.

Настало время поговорить и об искусственном интеллекте. Вообще, Dungeon Keeper сильно отличается от других стратегий тем, что каждое из существ обладает индивидуальностью. И дело тут не столько в experience, хотя и эту деталь нельзя недооценивать, сколько в самой манере поведения монстров. Bile Demon крайне ленив и большую часть времени проводит в курятнике... Пауки сильно не любят мух и часто устраивают драки... А одна особа отдыхает исключительно в камере пыток... Такое может быть только в Dungeon Keeper. По словам авторов игры, в **Dungeon Keeper 2** регулирование такой «подземной» экологии будет занимать далеко не самое последнее место среди обязанностей Хранителя. Нам придется уделять внимание не только накоплению богатств и расширению пространств подземелья, но и конфликтам, возникающим между монстрами, их вредным привычкам и недостаткам. У каждого существа — свои особенности, не выраженные в таких параметрах, как здоровье или традиционный experience. А узнавать их придется непосредственно в процессе игры, которая таким образом обретает должную глубину и становится намного интереснее: непосредственная реакция подопечных на самые обычные команды гораздо более оригинальна, чем стандартное «Yes, sir!».



Как видите, теперь у вас появилось куда больше возможностей реализовать свои незаурядные подземнохранительские способности, даже несмотря на то, что система пыток от прежней отличается несильно.

Теперь самое время поговорить о графике. Как вы помните, графический движок Dungeon Keeper вызвал довольно странную реакцию со стороны игроков. С одной стороны изометрия, «полутрехмерность», возможность вращать, приближать и удалять, вид от первого лица, с другой стороны спрайтовые персонажи, низкий уровень детализации и прочие архаизмы. **Dungeon Keeper 2** недостатков подобного рода лишен начисто. Поддержка 3D-акселераторов и доработанный движок сделали чудо - каких-то серьезных «бяк» визуально обнаружить просто невозможно. Первое, что бросается в глаза — полигональные существа. Довольно простые, но тем не менее качественно смоделированные, они лишились всех недостатков своих спрайтовых собратьев. Мы уже говорили об изменившейся системе боя, ну а кроме того, теперь разработчики получили возможность создать для персонажей более сложную анимацию.

Судя по многочисленным роликам, возможность эту они использовали на полную катушку. Действительно, теперь движения существ выглядят гораздо более непринужденными, а главное — забавными. Особенно весело выглядит рыцарь, которого могущественный хранитель подземелья взял за шкирку...

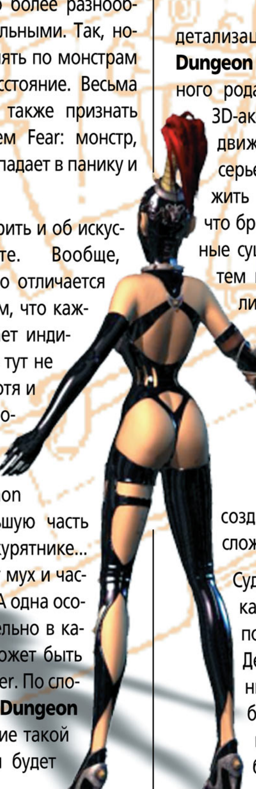
Я уже говорил о том, что вид от первого лица реализован намного эффектнее, чем стандартный. Рельефные текстуры, освещение, блики — все это производит фантастическое впечатление. Цвета стали более насыщенными и яркими, вместе с тем сама атмосфера стала еще более гнетущей, зловещей, более «подземной». Одно выражение лица у колдуна чего стоит - когда означенный колдун швыряет fireball... Конечно, это надо видеть в самой игре, рассказывать об этом не имеет почти никакого смысла. Хотя рассказать хочется о многом. Об изображении воды в подземных реках. О процессе пожирания цыпленка огромным демоном. О кровавых сражениях. Да мало ли о чем еще!

Несколько слов о версии игры для PlayStation. То, что **Dungeon Keeper 2** на PS делается параллельно с версией на PC, наводит на соответствующие размышления. Разумеется, расстаралась Electronic Arts. Версия на PlayStation выглядит далеко не так плохо, как можно было бы подумать. Четкая графика, яркие цвета... Однозначно хуже смотрится вид от первого лица. Но это — стандартная болезнь платформы... В любом случае **Dungeon Keeper 2** на PlayStation — это почти сенсация, по крайней мере, такой игры компьютерных масштабов на приставках никогда не было.



И самое последнее... Чем был замечателен первый Dungeon Keeper? Новой стратегической концепцией? Видом от первого лица? Трехмерностью? Нет, господа, Dungeon Keeper быд уникален тем, что его ждали целых три года, а разрабатывался он... Короче, очень долго. А что же с **Dungeon Keeper 2**? Неужели он отступится от славной традиции?.. На комтековской пресс-конференции менеджер Electronic Arts по экспортным продажам, на вопрос, когда выйдет **Dungeon Keeper 2** меланхолично заметил: «Probably in this century... (Возможно, в этом столетии)». Тогда это всем показалось смешной шуткой. Теперь — нет. На днях Electronic Arts отложила выход **Dungeon Keeper 2** до лета сего года, сопроводив это радостно-остроумными высказываниями Bullfrog, которой все непочем, и своими комментариями, в которых чувствовалась все та же меланхолия: «А почему бы не летом?.. Лето — тоже хорошее время года для выпуска хороших игр...» Короче, probably in this century, господа! **СИ**





ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

Российский Dial-Up: приказано выжить?

«Господа Хакеры! Дайте халявного И-нета!!! Пожалуйста...» — из сообщений на Форуме «Страны Игр»



Довольно неприятное для многих открытие: российский Интернет — это, оказывается, такой же импортный товар, как и любой другой продукт цивилизации, приходящий к нам с Запада или Востока! Еще недавно раскованно заплатив (потому как относительно немного и в рублях...) за месяц **Unlimited**, можно было не волноваться о своем сетевом будущем, — на ставший привычным образ жизни грядущих доходов по всем прикидкам хватало.

Сегодня мы тоже платим рублями, но это, пожалуй, единственная ниточка, что связывает нас с таким еще недалеким прошлым. Все остальное неузнаваемо изменилось — и суммы (рублевые...), и схемы (привычные...). А место былой уверенности занято непривычным волнением — что-то станет с моим **Dial-Up**'ом уже завтра?

Надо отдать должное отечественным провайдерам — они быстро отреагировали на изменившуюся экономическую ситуацию. Прежде всего, повсеместной базой расчетов немедленно и, главное, явно стал доллар, (он же у.е. — в варианте для особо стыдливых и патриотичных). «Стал базой» — не в том смысле, что он никак не использовался раньше, а в том, что был тогда доллар как бы в подсознании и многие «продавцы Интернет» уверенно ставили цены сразу в рублях. Как, например это практиковал Центральный Телеграф, — причем вплоть до середины сентября — всего-то три сотни (рублей!) за **Unlimited Dial-Up** через МГТС. Теперь это и там же стоит ровно шестьдесят долларов или около одной тысячи отечественных денег...

Разобравшись с «валютой платежа» Интернет-компании перешли к другим мерам по преодолению кризиса. Проявилось это, прежде всего тем, что такой удобный и любимый **Dial-Up**'щиками **Unlimited** стал исчезать как класс. Его и раньше-то не очень жаловали отечественные провайдеры, ну а теперь просто решили уничтожить, — из первой десятки популярных поставщиков Интернета неограниченный доступ предлагают всего два. У одного это удовольствие стоит ни много, ни мало — сто пятьдесят долларов в месяц (**ORC**), а у другого (или другой?.. **Corbina**) по прежнему 50 долларов плюс по одному доллару за выделение статического IP. Но... не торопитесь радоваться подарку в 51 доллар, — это заманчивое по нашим временам предложение предваряет скромная надпись кроваво-красными буквами: «Набор новых пользователей временно прекращен». У всех остальных Unlimited тоже присутствует, но в варианте больного светобоязнью вампира, дееспособного лишь в самые темные ночные часы и на заре до третьего петушиного крика!

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**

Впрочем, полный отказ от «неогранички» для людей, следивших за ситуацией на этом рынке, не новость и вот почему.

Есть бесспорный факт — недорогой **Unlimited** для большинства владельцев модемов (а их, кстати, около 40% всех интернетчиков России) самая приемлемая форма доступа. Особенно, если в Сети проводишь не один час в день. С другой стороны, очевидно, что отсутствие «тикающего счетчика» над ухом пользователя рано или поздно приводит к чрезмерной загрузке модемного пула у любого, даже самого могучего провайдера. Так что «естественное» сокращение или заметное удорожание таких подключений — неизбежный компромисс между желаниями абонентов и качеством предоставляемых услуг.

Надо сказать, что и крупнейшие провайдеры Запада (откуда и приходят к нам все «новинки» типа **Unlimited**'а и где находится более 90% населения Интернет) предпочитают отказываться от такой еще недавно популярной практики «неограниченного доступа по коммутируемым линиям». Причины те же — перегрузка и, как следствие, недовольство клиентов качеством услуг (долгий дозвон, медленная связь...). Но посмотрите, как изящно, в смысле оплаты и удобства для потребителя, все это проделывается!

Вот скажем **AT&T WorldNet Service** — один из крупнейших провайдеров США. Обслуживая более миллиона абонентов и имея громадное количество номеров (спасибо материнской телефонной компании **AT&T**...) поставщик услуг давно уже не предлагает неограниченного доступа. Взамен делается вот что: пользователю, впервые подключающемуся к **WorldNet Service**, за 19,95 долларов в месяц предоставляется, во-первых, один (1) месяц неограниченного бесплатного доступа, а во-вторых, в следующем месяце — 150 часов. Если этого времени не хватает, то каждый последующий час стоит 0,99 доллара. Оценили?!

А вот как весело предлагается почасовой доступ, цитируем: «Если же Вы предпочитаете «дуть на воду» (обжегшись на молоке, по-видимому, — С.Д.), то можете зарегистрироваться для нашего Почасового Ценового Плана, где Вы получаете 10 часов доступа в Интернет за $9.95 в месяц, и только $0,99 за каждый дополнительный час».

Таковы «мировые стандарты». А на какую меру щедрости российских провайдеров может рассчитывать любящий Интернет отечественный геймер? Для ответа на этот вопрос давайте вместе прогуляемся по сайтам некоторых профильных компаний.

Первое, что бросается в глаза — осколки прежнего **Unlimited**: почти повсеместное наличие в тарифных планах неограниченного ночного и «празднично-выходного» доступа, все в районе 19-25 и 7-11 долларов в месяц, соответственно.



Другая примета времени — некоторое снижение почасовых долларовых расценок. Так, например, у Гласнета под броской шапкой « В развитие антикризисной программы...» сообщается, что с 19 октября 60 минут сетевого удовольствия в приличное дневное время стоят отныне не 1,5, а 1,0 доллар. Впрочем, и самые дорогие провайдеры тоже по мере сил снизили расценки для светлого времени суток. Не до одного доллара, конечно, а до двух, двух с половиной, и чаще всего такое снижение действительно при условии внесения абонементной платы (20 долларов в месяц, что, в свою очередь, дает 5 часов «эфира», **Relcom**).

Если же поиграть в игру «Кто меньше?», то лидером опять таки станет Центральный Телеграф в своем глубоком симбиозе с МГТС, — их 60 долларов за неограниченный доступ перевешивает все. А вот повременной (в данном случае — поминутный) доступ от ЦТ/МГТС обойдется дороговато — 1,8 доллара в пересчете на час. хотя поминутный учет дает известную экономию...

Еще одной популярной антикризисной приметой стали «подарочные наборы пользователя» - от простых: продажи фиксированного количества часов — 5, 10, 20, до сложных, сочетающих заранее отмерянный дневной доступ с неограниченным ночным. Такие предложения можно найти и у **DataForce**, и у Гласнет, и у **Zenon**'а, и у многих других. «Подарки» продаются с небольшой скидкой и, по сути дела, с предоплатой, а астрономический час в простом пакете обойдется недорого — около доллара, а то и меньше (например, до 0,5$ у **2Com Company**).

А чтобы иметь представление о выгодности «сложных пакетов» приведем для примера предложения **Zenon**'а.

Вот как это выглядит. Популярный ранее ночной **NightSurf** (1.00-9.00) за 20 у.е. в месяц «временно снят...», а вместо него предлагается «сложный пакет» по имени План-60: тот же **NightSurf** + 40 часов **DialUp** — всё вместе за 60 у.е. При этом сохраняется **NightSurf Plus** за 25 у.е., и доступ по **Weekend**'ам за 7 у.е...

Еще сильнее затруднит выбор целесообразного варианта обилие предлагаемых провайдерами антикризисных скидок. Например, по оплате (**Microdin**, >50$ за месяц, цена часа в этом случае падает с 1,5 до 1,2 у.е.), по предоплате (**RedLine**, предоплата за полгода дает право на скидку в 30%), на «работу в темноте» (**2Com**, снижение платежа на 25% с 3 ночи до 9 утра) и так далее...

Каков же итог? Определенно, провайдеры делают шаги навстречу небогатым пользователям-индивидуалам, хотя и не так активно, как их благополучные зарубежные коллеги. Интернет в России стал довольно дорогим удовольствием, и, похоже, что в ближайшие месяцы все меньшее число геймеров будет проводить там столько времени, сколько им хотелось бы. С другой стороны развитие альтернативных путей доступа в Сеть таких как радиодоступ или коллективное подключение (т.е. ЛВС(дом/подъезд)+выделенная линия к провайдеру) позволит снизить стоимость неограниченного доступа до разумных пределов (25-40 долларов/месяц) и все снова вернется на круги своя.

Почему бы и нет, ведь это — Россия!..

Первый Конкурс Популярности Российских Кланов

Более 130 игровых объединений, свыше 1300 голосовавших и около 12000 посещений за неполный месяц — таковы итоги Первого Конкурса Популярности Российских Кланов — самого необычного сетевого проекта «Страны Игр»!

Начнем с фактов. Более 130 игровых объединений, свыше 1300 голосовавших и около 12000 посещений за неполный месяц виртуального присутствия на нашем Веб-сервере — таковы итоги Первого Конкурса Популярности Российских Кланов — необычного сетевого проекта «Страны Игр»! Москва и Питер, Смоленск и Самара, представители Сибири и Дальнего Востока доказывали собственную состоятельность в онлайновом Электронном Рейтинге (**http://www.gameland.ru/magazine/hitparad/4hitparad.asp**). Даже дружественная Украина делегировала свои кланы — из Харькова и Киева.

...К цифрам и географическим названиям надо добавить еще и то, что до поры оставалось за кадром: переживания авторов идеи, кропотливую работу веб-мастера, подписанные разработчиками игры-призы, **Award**'ы победителям от известного веб-дизайнера и, наконец, чувство глубокого удовлетворения после удачного завершения первого и от того самого сложного этапа. Особо отчетливо это ощущалось в тот момент, когда мы лицом к лицу встретились в редакции с представителями Самых Популярных Кланов России. Вот они какие — наши призеры (см. фото)!

Заочно знакомые по Интернет, не раз спорившие на форумах и message board'ах мы с удовольствием припоминали перипетии и казусы необычного турнира...

Борьба за лидерство в Конкурсе шла и в самом деле отчаянная, на грани фола, при этом каждый действовал так сказать в меру своей испорченности — кто-то ограничивался членами клана, у других же голоса «накручивались» тотальной мобилизацией друзей, родственников и знакомых. Самые шустрые отлавливали абсолютно случайных людей в чатах и на форумах, в результате чего в графе примечания появлялись удивительные записи: «Просто просили проголосовать, а за что не знаю...». Голосами менялись и делились по принципу «вы за нас, а мы за вас». В ход шли «технические» уловки, например, многократное переподсоединение к провайдеру для имитации голосов с различными IP...

Здесь, в редакции, по другую сторону баррикад, все с неподдельной заинтересованностью наблюдали драматическую схватку. Регулярно вымарывая ненормативную лексику, удаляя «проштрафившихся» ловкачей, мы опасались всего двух вещей — как бы не утонуть в лавине справедливых упреков, советов, добрых пожеланий и, самое главное, кто же все-таки окажется на вершине - действительно ли популярные Кланы? Или лишь самые шустрые и технически подкованные?!

Особенно напряженная ситуация сложилась после того, как Электронный Рейтинг Кланов подвергся массированным атакам самодеятельных «хакеров». Самые неугодные (а это были, естественно, ни кто иные, как кланы из первой двадцатки!) получали по минус 100000 очков и оказывались в конце списка, а зарвавшиеся «хакеры» нагло, в открытую принимали заказы «на опускание». К счастью, были они не слишком умелые, да и наш веб-мастер быстро «залатал» пару расковырянных ими дырок.

Взгляните на итоговую таблицу, отражающую расстановку сил в полночь первого октября — дату окончания приема голосов. Видно, что кланы поделились на три группы. В первую десятку вошли наиболее известные и уважаемые обьединения, набравшие более 40 голосов, за ними плотной группой следуют еще около пятидесяти кланов, в чьем активе от десяти до 40 голосов, а в третьей группе (менее 10 голосов, около 70 кланов) наряду с новичками встречаются и опоздавшие к началу рейтинга старожилы.

Что касается призеров, то их победа не вызывает никаких сомнений. С более чем двукратным отрывом от ближайших преследователей финишировала тройка самых дисциплинированных, организованных и активных — **LFL** (Москва), **S.O.T.** (Москва) и **DDT** (Питер). Причем у каждого на момент завершения первого тура набралось более ста пятидесяти голосов! Да и в первой двадцатке (то есть среди кланов, собравших по 20-70 голосов), буквально через один попадаются давным-давно знакомые обитатели Русского Интернета: **аП-Пельсин**, **ОСТ**, **PK**, **RA**, **CSD**, **DF**, **MTF**, **BoG**, **ОМОН** и так далее.

Таким образом, даже беглый анализ позволяет сделать одно категоричное заключение — с наскока стать самым популярным невозможно. Равняйтесь на наших лидеров — самый молодой из них **S.O.T.** — существует с 17 мая 1998 года (т.е. более полугода), а два других имеют стаж по несколько лет!

Увы, новичкам надо прожить в Сети хотя бы месяца четыре-пять, чтобы рассчитывать на признание и некоторую известность.

Что касается игр, ставших «побудительным мотивом» для создания того или иного игрового обьединения, то итоги Конкурса и в этом случае дают возможность сделать интересные наблюдения.

Доминируют, конечно же, 3D Action'ы — Quake, Z.A.R. и Unreal. На втором месте по популярности — ролевые игры, классические и с «примесью» action'а: **Ultima Online**, **Diablo** и **Аллоды**. Затем, стратегии — **Starcraft**, **AoE**, симуляторы — **Mechwarriors**, **NFS4**, **SU27** и т.д. Но в принципе, судя по нашему Хит Параду, если хорошенько поискать, то можно найти клан практически по любой, но обязательно многопользовательской игре, скажем по **Worms 2!**

Таковы итоги первого тура. И отныне, что особенно приятно, Конкурс Кланов (**http://www.gameland.ru/magazine/hitparad/4hitparad.asp**), будет проходить у нас на регулярной основе — с обязательным вручением призов, фотографиями победителей, забавными соревнованиями и другими приятными сюрпризами.

Ну а тем, кто серьезно относится к популярности и известности своего детища, напомним о еще одном нашем проекте, направленном на пропаганду и помощь всем российским Кланам. Это **Российская Игровая Империя** (**РИИ**, подробности на **http://www.gameland.ru/magazine/clubs.asp**) — виртуальное Государство, обьединившее индивидуальных и «коллективных» граждан (т.е. кланы), с сенатом, дворянами, увлекательными турнирами и... формирующейся армией — будущей головной болью всех недругов России (как поется в старом шлягере: «Мы мирные люди, но наш бронепоезд и т.д.!»).

Одним словом — национальная идея **РИИ** — помочь россиянам занять в Интернет подобающее место, ну а пока Империи сама не откажется от организационной, добровольческой и иной поддержки (по всем вопросам обращаться к **David P.M. apeironx@corbina.ru**). Милости просим в гости!

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**



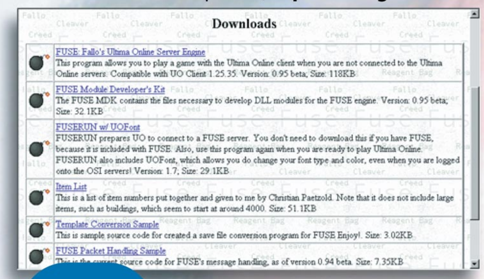
Победители Первого Конкурса Популярности Российских Кланов: LFL (1-е место, Москва), S.O.T. (2-ое место, Москва) и, увы, присутствующий виртуально, DDT (3-е место, Питер). Среди присутствующих реально также есть клан Gore (5-ое место, Москва) и автор идеи Dolser.

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов	Голосов
1	119	LFL	13.09.98	83,53	18127,00	217
2	165	S.O.T.	14.09.98	93,99	14757,00	157
3	115	DDT	13.09.98	69,78	11235,00	161
4	126	[IQ] Quake clan([id]+[RiP]	13.09.98	84,64	6179,00	73
5	164	GoRE Diablo 2 clan	14.09.98	91,00	5642,00	62
6	88	Obsessed Chase Target [OCT]	09.09.98	72,30	4121,00	57
7	73	Стерх-пилот	08.09.98	66,37	3053,00	46
8	197	White Clan	16.09.98	96,23	2983,00	31
9	71	аППельсин	07.09.98	61,26	2879,00	47
10	110	Petersburg Killers	11.09.98	74,92	2847,00	38
11	153	WK(White Knight)(UO russian clan)	13.09.98	83,00	2822,00	34
12	129	Cityline Support Department	13.09.98	71,85	2802,00	39
13	89	The Clan "AoA"	09.09.98	85,45	2478,00	29
14	118	NiP	13.09.98	66,38	2456,00	37
15	125	RA (Ultimaonline clan)	13.09.98	70,53	2257,00	32
16	170	Dark Angels[DA]	14.09.98	71,40	1785,00	25
17	140	DataForce	13.09.98	69,08	1727,00	25
18	107	[ASW]-Almighty Slavonic Warriors	11.09.98	78,27	1722,00	22
19	86	Russian Marine Corps	09.09.98	73,67	1547,00	21
20	133	MTF/Neolit	13.09.98	89,94	1529,00	17
21	167	Smolenskiy Farmer Quake Clan	14.09.98	59,43	1367,00	23
22	183	STORM q2 clan	15.09.98	74,94	1349,00	18
23	130	Dark Warriors [DW]	13.09.98	73,18	1244,00	17
24	84	-=[ReD Devils]=-	09.09.98	60,21	1144,00	19
25	106	[IDM]-Insane Demos of Mind	11.09.98	64,88	1038,00	16
26	188	UOSH	15.09.98	70,92	851,00	12
27	111	[ITC] Quake CLAN of World !	11.09.98	69,83	838,00	12
28	132	Game Club ORCy	13.09.98	74,91	824,00	11
29	157	MK	14.09.98	73,91	813,00	11
30	204	Неприкасаемые]UN[	17.09.98	100,00	800,00	8
31	122	[Russian Professial League] Сборная Лучших Российских StarCraft'еров	13.09.98	77,00	770,00	10
32	99	Dark Legion Quake 2 CLAN(DL)	10.09.98	76,40	764,00	10
33	192	Герои последнего Аллода	16.09.98	50,33	755,00	15
34	189	Guild 'Soldiers of Fortune'	15.09.98	75,40	754,00	10
35	146	DEF & BATTLE AXE	13.09.98	74,00	740,00	10
36	195	Russian Galaxy Mercenarys	16.09.98	90,00	720,00	8
37	74	fan-club коррозия металла	08.09.98	78,44	706,00	9
38	243	Destrussians - первый российский клан Worms2	29.09.98	69,90	699,00	10
39	200	Tverdislav's On-line TVERDISLAV On-Line	16.09.98	85,75	686,00	8
40	75	RAP KILLERS	08.09.98	80,25	642,00	8
41	191	Clan - Mad Allods Diggers	16.09.98	63,40	634,00	10
42	136	Death Match Forces]Dm4[	13.09.98	56,55	622,00	11
43	114	Asgard	12.09.98	56,10	561,00	10
44	109	VIS	11.09.98	90,83	545,00	6
45	184	TM	15.09.98	89,00	534,00	6
46	123	Russian quake Club	13.09.98	42,92	515,00	12
47	143	ZerO (Ultima Online)	13.09.98	66,57	466,00	7
48	205	Barrel Of a Gun [BoG]	17.09.98	65,14	456,00	7
49	178	Silver Warriors [SW]	14.09.98	50,00	450,00	9
50	147	7 7 7	13.09.98	55,75	446,00	8
51	160	Компьютерный клуб имени Новака	14.09.98	86,60	433,00	5
52	154	[ОМОН]	14.09.98	40,70	407,00	10
53	156	[FireWolf]	14.09.98	66,83	401,00	6
54	213	DJ RupoR(LFL) :)))	17.09.98	100,00	400,00	4
55	91	КЛУБ НЕНАВИСТНИКОВ BILLY GEYTS"а	10.09.98	76,00	380,00	5
56	168	ДИТТО	14.09.98	63,33	380,00	6
57	121	Creeping Death [C@D]	13.09.98	61,83	371,00	6
58	87	UNREAL EVENTS IN REAL TIME	09.09.98	59,00	354,00	6
59	219	RGB RUSSIAN GHOST BEAR	18.09.98	70,40	352,00	5
60	116	DDT ™	13.09.98	68,00	340,00	5
61	142	Need For Speed 4	13.09.98	66,00	330,00	5
62	131	[ASP] - Alliance of Singled Players	13.09.98	71,00	284,00	4
63	182	Radiation Decay [RD-Y]	15.09.98	54,20	271,00	5
64	150	Агуша	13.09.98	53,80	269,00	5
65	161	RP-R	14.09.98	67,00	268,00	4
66	98	Uranium Brotherhood	10.09.98	62,75	251,00	4
67	155	[AD] - "Quake&Пыво"-клан :)	14.09.98	74,00	222,00	3
68	108	Unreal клан UNLIGHT	11.09.98	51,25	205,00	4
69	199		16.09.98	67,67	203,00	3
70	145	CaCoDEmOn CLAN	13.09.98	50,25	201,00	4
71	124	[Nine Inch Nails]	13.09.98	66,67	200,00	3
72	135	LfL	13.09.98	100,00	200,00	2
73	127	Actis	13.09.98	49,75	199,00	4
74	169	W4K	14.09.98	97,50	195,00	2
75	117	Petersburg Killers	13.09.98	46,00	184,00	4
76	134	IQ	13.09.98	92,00	184,00	2
77	120	Young Gunz	13.09.98	36,00	180,00	5
78	112	GooRoo [GR]	12.09.98	34,40	172,00	5
79	193	Mad Allods Diggers	16.09.98	85,50	171,00	2
80	223	Evil Smile	24.09.98	57,00	171,00	3
81	105	Quake Masters [QM]	11.09.98	85,00	170,00	2
82	187	[DLT]	15.09.98	82,50	165,00	2
83	100	Russian Dark Force	10.09.98	79,00	158,00	2
84	83	AstaralBrotherhood	09.09.98	71,50	143,00	2
85	225	Russian Clan Wolf (RW)	24.09.98	71,00	142,00	2
86	148	Quake Warriors	13.09.98	68,50	137,00	2
87	179	FFJ fighter for justice	14.09.98	66,00	132,00	2
88	224	RGB RUSSIAN GHOST BEAR	24.09.98	65,50	131,00	2
89	238	GvoZdi	28.09.98	65,00	130,00	2
90	70	[mODERs]	07.09.98	63,50	127,00	2
91	181	CMD	14.09.98	63,50	127,00	2
92	162	DUST	14.09.98	40,67	122,00	3
93	172	AMD	14.09.98	61,00	122,00	2
94	196	[Dk] House of Culture	16.09.98	52,50	105,00	2
95	151	Pet Shop Boys	13.09.98	52,00	104,00	2
96	102	DEBIL'S клуб (шутка)	10.09.98	100,00	100,00	1
97	128	- Ultima Online Clan - Dark Warriors -	13.09.98	100,00	100,00	1
98	174	"Клубящиеся Люди" - JUNGLE сообщество	14.09.98	100,00	100,00	1
99	209	Все QUAKE / QUAKE 2 кланы !	17.09.98	100,00	100,00	1
100	221	STORM q2 Clan	21.09.98	100,00	100,00	1

Новые Миры — своими руками!

Привет вам, о любители ролевых игр!

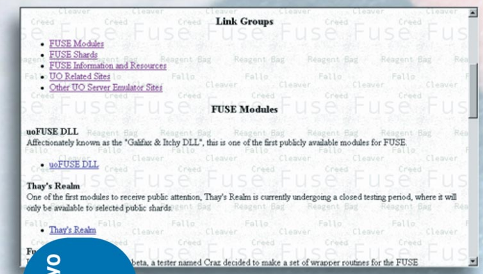
Вот и пришло время рассказать о секретном проекте «Онлайна» и родственного ему раздела **Clabs&Clans** на сервере «Страны Игр» (**http://www.gameland.**



Fallo прилагает к своему, гм-гм... Fallo-эмулятору УО обширный набор средств разработки полезной информации

ru/magazine/clubs.asp). Замученные лагами и обрывами связи с серверами **Origin**, недовольные жесткими ограничениями на кровопролитные сражения и точно знающие, как все должно быть на самом деле, мы недавно запустили собственный Эмулятор Сервера Ультимы Онлайн (**ЭСУО**).

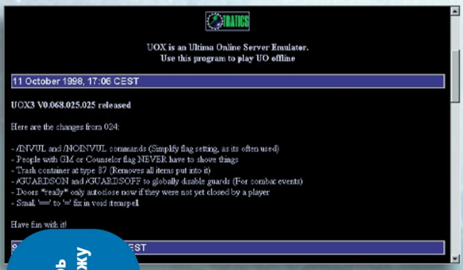
В этой новой Британии царит русская речь, существует полная свобода действий (есть минимум правил, которые мы установим и по-



Сообщество поклонников ЭСУО весьма обширно — вот, например, начало списка друзей Fallo

меняем вместе с вами!), тут будут проходить интересные турниры и общественные мероприятия. Причем стоит особо отметить - пребывание в Русской Британии совершенно бесплатно!

Понятно, что первый же вопрос, который будет задан — «А на сколько точно воспроизводит ваш **ЭСУО** оригинал?». Краткий ответ таков — полная копия, но с точностью до предметов и **NPC**. Их вручную ставил и ставит наш Гейм-



Текущая версия UOX3 V0.068.025.025. В ней теперь возможно «отключать» стражу для беспрепятственного ведения боев

Мастер. А вот для развернутого ответа придется слегка углубиться в принцип работы самой **Ultima Online**.

Не секрет, что для предотвращения взлома **Ultima Online** (**УОЛ**) (в отличие, например, от **Diablo**...) построена на основе клиент-серверной архитектуры. На компьютере пользователя инсталлируется лишь клиент **УО**, который хранит «голую» карту мира (т.е. Британии) и обеспечивает двустороннюю связь: передачу на сервера **Origin** действий игрока (кликов мышкой, нажатий клавиш и т.п.) и прием информации о возникающих вследствие этого изменениях персонажей, предметов, «телодвижениях» **NPC** и тому подобных вещах. Получив необходимые сведения, клиент **УО** расставляет все и вся на карте. Периодическое и достаточно частое (в отсутствие лага!) повторение подобных транзакций и создает у играющего иллюзию живого и постоянно меняющегося мира. Понятно, что для обработки в реальном времени действий тысяч подключенных пользователей **УО** необходим мощный сервер и высокоскоростные линии связи.

Сергей
ДОЛИНСКИЙ

Увы, как показывает опыт игры на официальных серверах, их мощности хватает далеко не всегда, да и российские каналы связи (как и многие западные!) дополнительно осложняют жизнь игроков. Поэтому довольно давно появились специфические программные продукты — Эмуляторы Сервера Ультимы Онлайн. Такие «локальные» серверы избавляют от лага (ведь они работают даже на **ЛВС**), совершенно бесплатны и позволяют легко дополнить игру новыми качествами по желанию разработчиков. Штука эта весьма распространена - многие крупнейшие кланы Запада содержат такие личные серверы, их обычно называют **Shard**. Там проводятся тренировки, тайные встречи, проходят посвящение и отбор новичков, тренируется командная сыгранность и отрабатывается тактика...

Для «заглянувшего на огонек» пользователя «неофициальный» **Shard** ничем не отличается от обычного сервера — просто еще одна строка в списке доступных адресов. Ну, а клиенту **УО** совершенно без разницы, какие транзакции обрабатывать и кого или что расставлять на карте...

Вот так выглядит, так сказать, технико-правовая сторона дела. Теперь более подробно о самих эмуляторах.

На данный момент в Сети имеется несколько **ЭСУО**, из них «на плаву» держатся два — **UOX** (**Ultima Offline eXperiment**) (**http://uox.stratics.com**) и **FUSE** (**Fallo's Ultima Online Server Engine**) (**http://fuse.stratics.com**). Оба они сейчас открыли свои исходные тексты, так что опытный программист может всласть поработать над любым из них, однако **FUSE**, по словам консультирующего нас Юрия Седякина (программиста **«Арсеналь»**), может стать лучшим выбором. Причину этого он видит в лучших возможностях по расширению и доработке **FUSE**'а для тех, кто хочет и, конечно, может это сделать.

Вот как выглядит сравнительный анализ **FUSE** и **UOX** по Юрию: «Рассмотрим случай (и не редкий!), когда Origin выпускает очередной patch. В **UOX** необходимо заново перетранслировать сервер, т. к. протокол обмена меняется **С КАЖДЫМ ПАТЧЕМ**. При этом надо самостоятельно разбираться в новом протоколе. Единственная доступная помощь - очередная версия, выкладываемая создателем **UOX** на его сайте, но если я успел внести доработки в предыдущую версию, то их придется переносить в новый текст программы, заново ее отлаживать, транслировать.

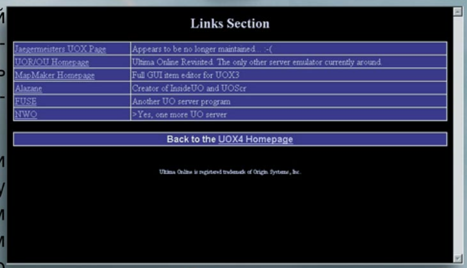
Теория и практика первых семи дней творения...

FUSE устроен иначе. Он состоит из двух частей - собственно сервера и отвечающей за логику функционирования **dll**. Сервер занимается обменом по протоколу с клиентом, многопоточностью и т.д. **Dll** отвечает за обработку событий, передаваемых ей сервером, логику действий, поведение **NPC** и т.д. События являются достаточно низкоуровневыми, так что **dll** имеет практически полную свободу действий. Приведу пример: игрок «нажал» переход в боевой режим, клиент **УО** послал об этом сообщение, сервер расшифровал посылку и передал событие **dll**. Та, в свою очередь отправила (через интерфейс, предоставляемый сервером) клиенту **УО** команду на изменение изображения персонажа — на экране монитора игрок видит переход персонажа в боевую стойку. Для такой структуры эмулятора очевидны широкие возможности по организации и модификации игрового процесса (ведь можно посылать клиенту команды на выполнение чего угодно в ответ на абсолютно любые его действия!).

Таким образом, главное отличие **FUSE** в том, что сервер и **dll** расширения **ТРАНСЛИРУЮТСЯ НЕЗАВИСИМО!** И, при изменении протокола, автор **FUSE** выкладывает на сайте свежую версию сервера (работающего уже по новому протоколу), но **СО СТАРОЙ DLL РАСШИРЕНИЯ!** Вот и все — идеи, воплощенные в dll, продолжают жить и с очередным patch'ем от **Origin**».

Наверняка, после столь исчерпывающего объяснения нашего консультанта многие из поклонников Ультимы захотят испытать **ЭСУО**. Для начала рекомендую заглянуть на сервер «Страны Игр» (**www.gameland.ru**) и в разделе **Clubs&Clans** найти координаты уже работающего под нашим патронажем эмулятора и всего «остального», что требуется для его посещения (порт подключения, гостевые login'ы и пароли...). Если вам там понравится, то стоит связаться с одним из гейм-мастеров (например, с **David P.M.**; **apeironx@corbina.ru**) и договориться о личном идентификаторе, участии в турнирах, общественной жизни и возможной помощи на этом сервере. Причем вакансии могут быть самые разные — вплоть до гейм-мастеров и программистов новых свойств **ЭСУО**.

Ну, а тем, кто пожелает заиметь собственный **Shard**, необходимо предпринять следующие действия.



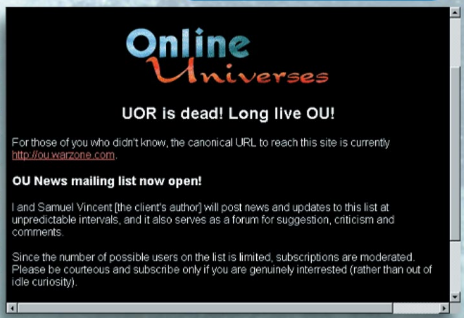
Коллекция инструментов для UOX скромнее FUSE'овской!

Скачать **FUSE** (или **UOX**) и запустить у себя правильным исполняемым файлом. Для этого «комплект для инсталляции» содержит подробный readme о том, как установить и запустить эмулятор. Настоятельно рекомендуем не полениться и прочитать его! Далее необходимо взять подходящую именно вам **dll** расширения (в комплекте **FUSE**'а есть только простейшая **dll**...) и переписать ее в нужную директорию.

Выбор **dll** достаточно широк, в Сети сейчас «засветились» следующие разработки — каждая со своими плюсами и минусами:

1. FuseX — **http://fusex.roy.org/**
2. uoFUSE — **http://www.uofuse.com/**
3. Lord Pj's dll — **http://www.hok.net/pjdll/**
4. Thay's dll — **http://www.virtual-bit.com/thaysrealm/**

Понятно, что запущенный на обычной персоналке эмулятор имеет ограниченную «нагрузочную» способность, хотя и позволяет поиграть в **УО** без подсоединения к Интернет. А что можно сказать о требованиях к железу и качеству связи сетевого **ЭСУО**? По нашим прикидкам, Pentium II 400 MHz с приличным ОЗУ (>42 Мб) потянет около 64 игроков за раз (впрочем, это — максимум). Другое «тонкое» место — пропускная способность линии связи. Вот, скажем, **ЛАН** — это прекрасное решение, 128 кбит канал — приемлемое, ну, а все, что ниже, требует экспериментальной проверки. То есть место «профессионального» **ЭСУО** примерно там, где существуют приличные сервера **Quake** и эмуляторы **Battle.net** (о них, кстати, мы планируем рассказать в следующих номерах).



Страничка Samuel Vincent'а — автора одной из dll

Глобальный Проект — UO Server Total Conversion

Теперь, когда с доступными для испытаний программами-эмуляторами все более-менее понятно, поговорим о глобальном проекте, для которого очень хотелось бы найти единомышленников-добровольцев. Идея кардинального усовершенствования и изменения игры принадлежит Юрию Седякину (**Ysediakin@ars.ru**), а потому снова предоставим ему слово:

«Я расскажу о моей собственной «безумной» идее. Разумеется, это по большей части взгляд программиста, но все-таки...

В некотором смысле предлагается разработка еще одной **dll** расширения для **FUSE**, но точнее назвать это **UO Server Total Conversion**. Если вышеперечисленные dll стараются лишь возможно точнее воспроизвести все, что есть в **Origin**-овских серверах, то я предлагаю пойти путем более полного использования возможностей клиентской части **УО**. Отправной точкой является вот что: изменив только серверную часть (т.е. написав новую **dll**) можно добавить в **УО** практически любые возможности современных стратегических игр. Начиная от перемещения экрана, независимо ни от какого персонажа (для этого я уже придумал программистскую уловку, реализуемую «чисто» на сервере), создания групп из сколь угодно большого числа персонажей (читай — можно управлять армиями, как в **RTS**), и заканчивая, если угодно, строительством зданий, добычей ресурсов и т. д.

По сути я не нашел никаких особенностей интерфейса или игрового процесса **RTS**, которые нельзя было бы реализовать, изменив сервер **УО**. Конечно, при этом легко будет сохранить все черты **RPG**, как то — статистику, экипировку, навыки, заклинания... По-моему, может получиться небезынтересный синтез **RTS** и **RPG**. Вот для такого проекта я и продолжаю подыскивать единомышленников».

Что сказать в завершение? Адреса Юрия и Давида приведены выше. Желающих попробовать себя в новой роли в Новом Мире, милости просим связаться с ними или со мной (**dolser@gameland.ru**) и помочь сделать жизнь российских геймеров еще интересней...

P.S. Последние новости **ЭСУО**:

1. Вышла новая dll — CFuse 1.0 beta (**http://unleashed.stratics.com/cfuse/**).
2. Еще один из эмуляторов **УО** — **NWO** — можно, в принципе, найти на **http://nwo.dyndns.com/**

СИ

UOX3 Ultima Offline eXperiment

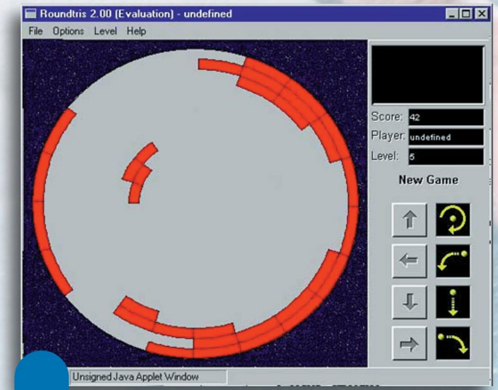
В прицеле — Ява

Ну-с, драгоценные исследователи сокровищниц Интернет, не пора ли уделить внимание одному из весьма лакомых кусочков игровых ресурсов сети — **Яве**?



Тетрис для почитателей классики...

С момента официального представления языка **Ява** (не путать с кофе, сигаретами и островом), позволяющего, помимо всего прочего, вставлять текст программы прямо в WWW-страничку, прошло всего около трех лет. За это время в жарких дискуссиях о перспективах новинки эксперты и энтузиасты продавили не одну сотню клавиатур. Язык и основанную на нем систему провозглашали и революционным скачком, и тупиковой ветвью в области эволюции интернет-технологий.



...и любителей модерна

Не будем подключаться к этой дискуссии — там хватает спорщиков и без нас. Лучше посмотрим на те моменты, которые важны для онлайновых игр. Так какие возможности принесла новая технология нашим собратьям-игроманам?



Настоящий джентльмен не сдает пивных бутылок!

Ява-игры весьма неприхотливы — они не требуют инсталляции каких либо дополнительных модулей в стандартный браузер. Более того, обычно они не требуют и высокоскоростного подключения к сети. Размеры подобных игр также не велики, и как правило не превышают 200 килобайт, а значит на скачивание и запуск их браузером уходит совсем немного времени. При подключении к Интернет со скоростью 28.800 вы приступаете к игре уже секунд через двадцать. Таким образом, можно не забивать свой диск разнообразными «папками» с играми — достаточно установить в браузере закладку на соответствующий сайт.

Казалось бы, можно только радоваться чудесному **Ява**-подарку. Но давайте вспомним, в чем состоит главное отличие игры через Интернет от всех остальных. В первую очередь — в возможности померяться силами с другими игроками. Для состязания с компьютерным интеллектом вовсе не нужно выбираться в сеть. Можно стремиться набрать больше всех очков в таблице рекордов, однако что может быть приятнее личной, тет-а-тет, победы над оппонентом?

И вот тут-то оказывается, что создание «на **Яве**» эффективного мультиплеера, рассчитанного более чем на двух игроков — задача довольно сложная. Более того, возможности реализации в игре динамического изображения на уровне, соответствующем современным требованиям, например, для симуляторов, также практически невозможно. Программу на **Яве** можно сравнить с кораблем, управляемым капитаном-иностранцем, передающим указания команде через переводчика: медленно, но надежно.

Таки образом, возможности **Ява**-игр значительно сужаются, однако поле приложения этого языка по прежнему остается весьма обширным: логические головоломки и версии простых аркад, пошаговые стратегии, квесты и даже полноценные пошаговые ролевые игры. Так что не стоит отчаиваться — пусть перед нами и не золотая жила, но уж серебра из нее мы точно накопаем!

Начнем?

Наибольшее распространение получили реализации классических настольных игр, таких как шашки, покер, кости (**http://www.samilan.com/games/index.html**) и реверси (**http://www.swanlake.com/java/**). Различных вариаций, отличающих друг от друга незначительными деталями оформления в сети можно найти великое множество.

Игры, требующие, гм-гм, относительно высокого интеллектуального уровня (**IQ**) противника, реализуются обычно в виде мультиплеера, где роль оппонента ложиться на такого же «игрока из плоти и костей», как это принято, например, в шахматах (**http://www.ichess.com/**).

В то же время **Ява** отлично подходит для головоломок. Среди них можно найти развлечения на любой вкус и возраст. Тут и забавные пазлы, в которых игроку нужно собрать из кусочков целую картинку (**http://www.jayzeebear.com/puzzle/jigsaw/**), и логические задачки по выстраиванию камешков в соответствии с шаблоном, используя простейшую схему превращения зола-уголь-алмаз (**http://www.eagle-i.com/JAVA/game1.html**). Можно встретить даже «сокобан» (расстановка грузчиком ящиков в лабиринте), давно ставший классикой жанра (**http://www.blacksteel.com/~yossie/Sokoban/**).



Только бы хватило на всех зарядов



Автосимулятор? Лучше! Гонки на тележках по магазину

Радует широкий спектр карточных **ява**-игр. Можно размяться в покер (**http://web.mit.edu/soviani/www/game.html**), испытать удачу в Блэк Джек (**http://www.jafar.com/workshop/bjack/index.html**) или разложить вместе с компьютером парочку пасьянсов (**http://www.geocities.com/SiliconValley/Pines/2672/sol.html** и **http://www.nacs.net/~tsadam/BowlingSolitaire.html**)

Не обойден вниманием трудолюбивых разработчиков и легендарный Тетрис (**http://www.pimpernel.com/supertris/** и **http://www.monkeytown.com/tetris/tetris.html**) с различными его вариациями, включая и псевдо-трехмерные версии (**http://www-public.rz.uni-duesseldorf.de/~salmon/Trullatris/** и **http://www.inobject.com/RoundTris/Roundtris.htm**).

При всех существующих ограничениях данной технологии некоторые реализации простеньких аркадных игрушек на **Яве** получаются весьма забавными. Определенно стоит посмотреть на двухмерную стрелялку (современный аналог зенитной пушки из **Paratroopers**) **Javainvaders** (**http://www.actrix.gen.nz/users/chaoslab/javaders.html**), гонки на тележках по супермаркету (**http://www.asda.co.uk/games/games.html**), всенародно любимого колобка — пожирателя точек Пэкмана (**http://freeweb.digiweb.com/entertainment/javagames/pacman.html**) или тир для охотников на пивные бутылки (**http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/3661/sg.html**).

Честно признаемся, никаких особых преимуществ по сравнению со своими несетевыми версиями эти игры не имеют. Максимум на что можно рассчитывать — ведение на игровом сайте таблицы рекордов и организацию конференции или чата с другими игроками.

Однако самый вкусный кусок игрового **Ява**-пирога мы приберегли на десерт. Конечно же, это — ролевые и приключенческие игры. Вот на этом фронте ситуация определенно внушает больший оптимизм!



Сейчас наведем порядок и в этом замке

Ярким примером пошаговых приключенческих игр является квест **Twilight Castle** (**http://www.rhodes.com/tc/**). Игроков ждут увлекательные исследования залов и подземелий замка. Небольшая картинка текущего места пребывания героя сопровождается также детальным текстовым описанием обстановки (к сожалению — на английском). Это не интерактивный рассказ — игрок имеет возможность собирать различные предметы и использовать в ходе приключений.

Игра **Dragon Court** (**http://www.ffiends.com/javafun/dcourt.stm**) удовлетворяет практически всем формальным требованиям жанра **RPG**. Сначала предлагается создать персонаж — выбрать значения трех характеристик героя — мужество, разум и обаяние. Следует также определить своего рода класс — дворянин, боец, колдун, торговец. И лишь сгенерировав персонаж, можно приступить к выполнению квестов, попутно закупая снаряжение и залечивая раны.

В игре нет механизма записи миссий, но при выходе достижения героя запоминаются. При очередном визите на игровой сайт уже не нужно заново совершать все подвиги с нуля — можно продолжить ратный путь своим ветераном. В игровом мире **Dragon Court** существуют и кланы, борющиеся за первенство путем суммирования текущих очков своих членов.

В поисках красивых и интересных игр вовсе не нужно рыскать по просторам западных сайтов — и на российских серверах можно также найти большое количество качественных **Ява**-игр. Например, практически все классические игры любовно собраны на странице сайта «**Игрок**» (**http://www.gamer.ru/gameroom/**).

Однако пока сложно найти игровой **Ява**-проект по играбельности превосходящий сетевые версии обычных игр. Приходиться признавать, что сегодня **Ява**-технология идеально подходит для реализации небольших логических игр, квестов и пошаговых ролевых игр. Однако крупные онлайновые игровые проекты создать при помощи средств **Явы** крайне сложно. Для этих целей гораздо более подходят технологии потоковой анимации (**Shockwave**) и трехмерного моделирования (**VRML**), о которых мы поговорим в ближайших выпусках журнала. **СИ**

Традиционная дилемма рыцарей — в таверну или к оружейнику?



Кирилл **КУЗНЕЦОВ**


ВЗЛОМЩИК КОДОВ™
Совместим со всеми моделями
PlayStation™
ВАС ЖДУТ БЛЕСТЯЩИЕ ПОБЕДЫ И ОТКРЫТИЯ В ИГРАХ!
БЕСКОНЕЧНОЕ ЗДОРОВЬЕ,
НЕОГРАНИЧЕННЫЙ БОЕЗАПАС,
ДОСТУП К СЕКРЕТНЫМ ПЕРСОНАЖАМ
И СКРЫТЫМ УРОВНЯМ,
УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ БОЙЦОВ
И СКОРОСТИ АВТОМОБИЛЕЙ
И МНОГОЕ, МНОГОЕ ДРУГОЕ!
просмотр и копирование карт памяти;
просмотр игровых картинок;
прослушивание саундтреков и аудио компакт-дисков.
SIMBA'S™
ВЗЛОМЩИК КОДОВ™ и Симба'с™ являются зарегистрированными товарными знаками ООО Симба'с.

Blood 2: Chosen

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Monolith
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith
ОНЛАЙН:	www.blood2.com
ВЫХОД:	Конец 1998

О **Blood 2** мы уже писали. Причем, не один раз. Сначала появилась интересная информация, потом послышались смелые заявления Monolith о своей новой политике и движке LithTech. И каждый раз возникали весьма неоднозначные впечатления. Теперь у нас в руках demo-версия. Впечатления — неоднозначные. То есть, не то что бы плохо, но... странно как-то.

Прежде всего — на что похоже. Похоже на Shogo, из которого убрали часть спецэффектов. Отдаленно напоминает Half-Life атмосферой и ощущениями. Все остальное — свое, причем, очень оригинальное. Графические настройки практически без изменений скопированы из Shogo — уровень детализации, выбор графического разрешения, поддержка акселераторов. Тщательное изучение менюшек почти никакой новой информации об игре дать неспособно. Features были уже давно известны, а выход дополнительных уровней специально для многопользовательского режима игры вообще легко предсказуем. Радует юмор разработчиков относительно названий уровней сложности игры. Названия следующие — геноцид, гомицид и суицид. Очень смешно. Дабы растянуть удовольствие от прохождения демки, выбираю суицид. Поднимаюсь на лифте, из коридора выбегают двое в черном, слышится треск очередей и чьи-то вопли, потом через несколько секунд все заканчивается. Короче говоря, та еще сложность. Как выясняется впоследствии, играть на самом деле довольно-таки просто — нужен соответствующий подход. Проверенные, традиционные приемы Quake II здесь действуют не очень эффективно. В **Blood 2** не нужен strafe, для того, чтобы уклониться от выстрелов противника, здесь теряют свой смысл хитрые приемы, которые в других играх позволяли необычайно эффектно разделываться с врагами. В **Blood 2** нужно просто как можно быстрее прицелиться и стрелять до полного прекращения жизнедеятельности противника. В общем, ничего сложного, если привыкнуть.





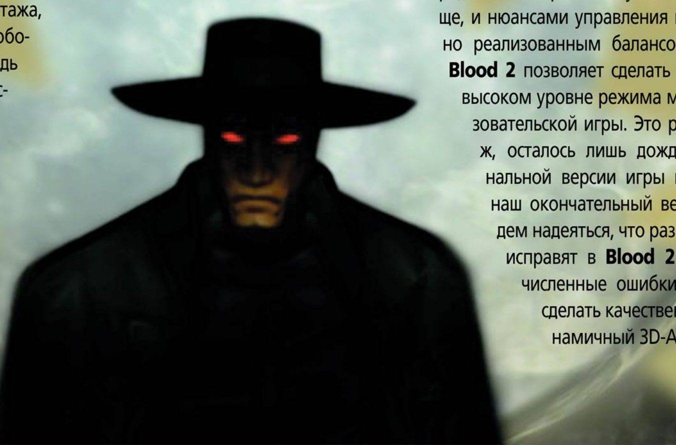


Уровень, представленный в demo-версии, представляется несколько асистемным и абстрактным. То есть, можно догадаться, что это некий комплекс лабораторий, но сам принцип размещения помещений и объектов остается непонятен. В Half-Life, например, все запоминаешь с первого раза, и вопрос о том, куда идти, решается порой чисто интуитивно. В **Blood 2** все не так. Конечно, заблудиться в каком-нибудь коридоре довольно непросто, но временная потеря ориентации или правильного курса — явление самое обычное. Что ж, в любом случае это можно объяснить тем же специфическим стилем игры. Хотя, с другой стороны, архаичный вопрос, «почему эта кнопка открывает ту дверь», остается крайне актуальным.

Оружие заоблачно-экстремального уровня. Примитивный пистолет обладает достаточно большой мощью, чтобы бить даже самых крутых монстров. Автомат еще круче, а с автоматической винтовкой вообще никаких проблем не должно возникнуть. При том крутой герой может брать в руки сразу по два пистолета или автомата. Стандартная единичка — вострый нож. Не так полезен, как мог бы быть, так как к большинству противников, как правило, довольно сложно подобраться вплотную. Впрочем, и ножу можно найти применение.

Восстанавливается здоровье весьма садистским образом. На уровне практически не встречаются аптечки, зато часто встречаются ученые, сильно напоминающие своих коллег в Half-Life. После нескольких ударов ножом они вскрикивают и медленно опускаются на пол, оставляя нам на съедение свое сердце. Подобранное сердце и восстанавливает здоровье. Несколько слов об уровне AI. Мягко говоря, посредственно. Впрочем, поначалу на это не обращаешь внимания, благодаря тому, что представители основного типа врагов очень быстро двигаются и очень метко стреляют. Эта иллюзия заставляет нас поверить в то, что все не так уж и плохо. Иногда противник кувыркается, тщетно симулируя уклонение от выстрелов, он также может красиво спрыгнуть с верхнего этажа, но, в целом, это — мишура, яркая оболочка, за которой ничего нет. Ведь почти также часто наши враги застревают за каким-нибудь ящиком или просто забывают стрелять. После Half-Life уже не кажется таким уж экзотичным неожиданно вспыхнувшее сражение между двумя врагами. Поведение ученых способно шокировать. Все, что они могут делать, это махать руками и кричать, демонстрируя таким образом свой страх. Умирают они вообще гениально. Появившаяся после Quake II привычка стрелять по ногам здесь приводит к очень неожиданным результатам. Независимо от того, каким оружием вы пользуетесь или куда стреляете, ученые неизменно хватаются за горло и после этого падают. После удара ножом это смотрится вполне естественно, но после выстрела из пистолета в ноги... Куда эффектнее смотрится смерть других врагов. После каждого точного попадания они резко выпрямляются, как бы от неожиданной боли, и падают всегда по-разному. Порой возникают такие моменты, когда непонятно, убили мы врага или нет. Естественно, кровь... Хотя о ней чуть позже.

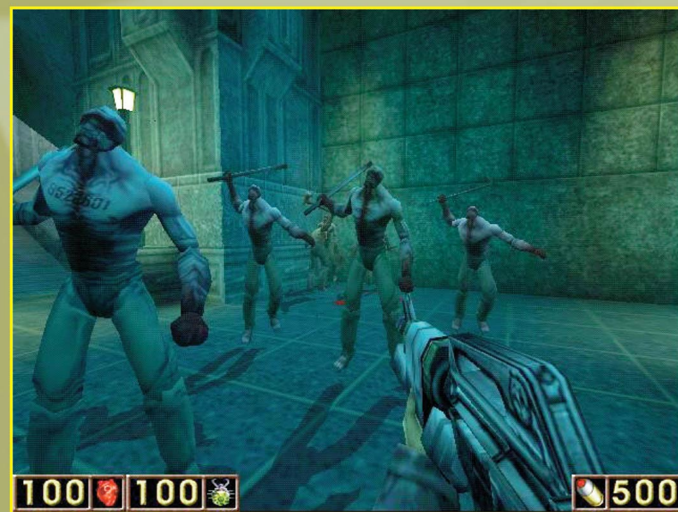






Интерактивность. В **Blood 2** она проявляется в самых неожиданных местах. Начнем с того, что некоторые двери открываются сами, как только вы приближаетесь к ним, а некоторые приходится открывать, нажав соответствующую клавишу. Почему? То же самое с кнопками. Автоматического нажатия, увы, не существует. Предметов, которые можно разнести, на уровне легко пересчитать по пальцам. Во-первых, компьютеры. Во-вторых, спецкостюмы. Уничтожение этих предметов не приносит никаких результатов. В шкафчиках иногда можно обнаружить патроны или еще что-нибудь. Автоматы, продающие воду, - вещь крайне загадочная. Кто мог ожидать, что они взрываются, подобно ядерной бомбе? Печально все это... Особенно, когда пользуешься ножом. Ах, да, есть еще на уровне странные конусообразные предметы, наподобие тех, которыми ограничивают движение на улицах во время ремонта дорог. Ими можно весело поиграть в футбол. Истинное их назначение я так и не понял.





Теперь о глюках, багах и тому подобных веселых вещах. Представьте себе, убили вы ученого. Сожрали его сердце. И, ну, просто так, от наплыва эмоций ударяете ножом по его трупу. Какой кошмар! Автономная жизнедеятельность ног — которые ходят, как стрелки часов вокруг невидимой оси. Или счастливо улыбающаяся физиономия, повисшая в воздухе. Обилие крови черного оттенка вообще поражает воображение. В целом это смотрится, как веселая пародия неизвестно на что.



Управление, в принципе, реализовано неплохо. Радуют высокие прыжки. Радует быстрая смена оружия. Несколько странным представляется лишь слишком быстрый strafe и чересчур высокий уровень отзывчивости мыши по умолчанию. Опять-таки раздражает необходимость постоянно нажимать на клавишу, чтобы открывать двери, активизировать компьютеры и кнопки. В Half-Life это было вызвано необходимостью — обилие интерактивных предметов на уровне. А здесь что? Тем более, что почти вся интерактивность проверяется элементарным выстрелом или ударом ножа.



Графически **Blood 2,** как я уже говорил, напоминает Shogo. Даже с низким уровнем детализации игра представляет собой некоторый интерес. С большой любовью нарисованы лица ученых. Лучше, чем в Half-Life. Хорошо выглядят и монстры. Спецэффектов в игре минимум, если, конечно, не считать качественного освещения.



Несмотря ни на что, общие впечатления от игры положительные. В основном, благодаря тому, что здесь приходится очень часто стрелять, не особенно заботясь о последствиях. Приключаются иногда и редкие неожиданности, разнообразящие игровой процесс. Сверхсложных головоломок, по крайней мере, в demo-версии не существует. Вообще, и нюансами управления и тщательно реализованным балансом оружия **Blood 2** позволяет сделать прогноз о высоком уровне режима многопользовательской игры. Это радует. Что ж, осталось лишь дождаться финальной версии игры и вынести наш окончательный вердикт. Будем надеяться, что разработчики исправят в **Blood 2** немногочисленные ошибки и смогут сделать качественный и динамичный 3D-Action.





СИ

Quake III Arena

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Dreamcast
ЖАНР:	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	idSoftware
ОНЛАЙН:	www.activision.com
ВЫХОД:	весна-лето 1999

Количество ожидаемых 3D-Action'ов достигло заоблачных высот — при том, что среди них отсутствуют так называемые середнячковые проекты, и чуть ли не каждая разрабатываемая игра обещает привнести в жанр что-то совершенно необычное или даже революционное. Таковы Sin, Half-Life, Blood 2, которые должны появиться в ближайшее время. В далеком будущем ожидаются Max Payne, Duke Nukem Forever, Prax Wars, Prey... Как видите, разрабатываемые игры смогут удовлетворить даже самый экзотический вкус. О них говорят, о большинстве из них известно все или почти все, их будущий успех очевиден. Особняком держится проект легендарной id Software, анонс которого произвел почти сенсацию в игровой общественности, несмотря на то, что его предсказывали и раньше. Разумеется, речь идет о Quake III Arena, само название которого хранит определенную магию.

Немного истории. Не буду расписывать многочисленные достоинства Quake, которые наверняка известны каждому, скажу лишь, что для многих он оказался не просто игрой, а стилем жизни. Наверное, впервые сетевой режим произвел такой фурор. Впервые появившаяся трехмерность, идеальный баланс оружия, более реалистичная физика — всего этого не хватало в игре по сети, и все это оказалось в Quake. Потом был Quake II. Отношение к нему до сих пор, мягко говоря, неоднозначное. Наверное, большая часть игроков считает его шедевром. Однако люди, воспитанные на Doom и Quake, были в значительной степени разочарованы. Заслуженный ветеран сетевых баталий Quake сообщил мне, что многие квейкеры старой закалки после выхода продолжения знаменитой игры с горя коренным образом переменили свои убеждения и стали играть в MUD. Но это так, ни к чему не обязывающий факт. А самое главное заключается в том, что ID Software в Quake III Arena собирается соединить великолепный игровой баланс Quake со всеми остальными достоинствами Quake II.

Кстати говоря, изначально **Quake III** не планировался. id Software анонсировала игру под названием Quake Arena. По немногочисленным репликам неразговорчивых разработчиков, а также по самому названию было ясно, что делается что-то такое очень сетевое. В дело вмешалась Activision. Подробности также неизвестны, но вполне понятно, что издатели рекомендовали изменить название (а, возможно, и саму «сетевую» концепцию) игры, дабы привлечь максимальное количество игроков. До сих пор ничего отчетливо не сообщалось, но с большой долей уверенности можно говорить, что в **Quake III Arena** режим одиночной игры будет.

Заранее попрошу прощения у читателей — об игре на данный момент известно не очень много. К сожалению, ID Software очень неохотно делится сведениями о разработке, предпочитая, повидимому, не спешить с заявлениями. А, может быть, молчание — просто одна из форм создания ажиотажа вокруг **Quake III Arena**. Если это так, то, надо сказать, очень эффективная форма. Впрочем даже то, что уже известно, позволяет сделать определенные выводы и создать более-менее четкое мнение о **Quake III Arena**. Начнем с сюжета. Поскольку это — та часть игры, о которой вообще ничего не известно, предлагаю полностью положиться на чувство логики. Итак, известно, что ID Software занимается режимом single player. Известно также, что существуют некие мультики «на тему»... Дизайн в некоторой степени лишен абстрактности и довольно специфичен... Все это позволяет нам сделать вывод о том, что, скорее всего, сюжет будет, и на неопределенное время закрыть волнующую тему.

Перейдем к более конкретным вещам. Говорят, ID Software решила закрыть глаза на реалистичность. «Меньше реализма, больше игры» — девиз достойный, и вполне возможно, что это пойдет только на пользу gameplay. Вообще, когда я слышу фразу «физические законы в 3D-Action», то вспоминаю, как игрок, стоящий на слегка наклонной плоскости, съезжает вниз, словно на роликовых коньках... Или как он цепляется своими виртуальными плечами за трещины в стенах...

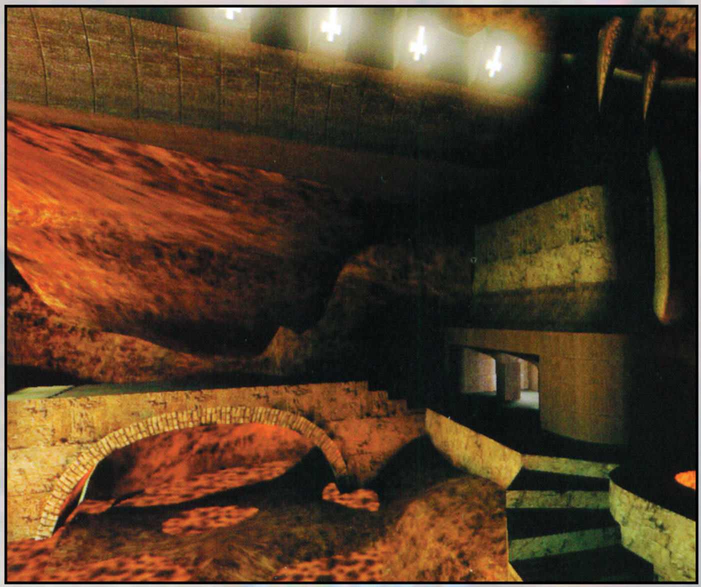
Прыгать в **Quake III Arena** можно будет высоко. То есть, не просто высоко, а совсем высоко. О знаменитом rocket jump говорить вообще не буду. Вновь положившись на логику, попробуйте представить, какими будут уровни, если мы сможем так высоко и весело прыгать. А среди интерактивных предметов уже числится некий крюк... Одно слово — альпинизм в 3D-Action!

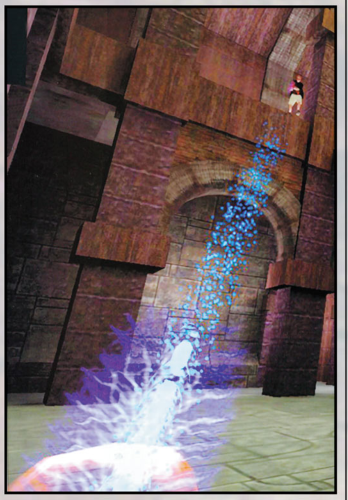
Как видите, по количеству авангардных решений ID Software уже впереди. Будет в **Quake III Arena** и знакомый всем думерам berserker. По типу действия — типичный озверин. Скушал штучку и — гасишь противников с одного выстрела или удара...

Несколько слов об оружии, о котором известно как раз лишь несколько этих самых слов. Гранатомет — без комментариев. Булава — судя по всему, стандартная единичка. Особенно эффективна в сочетании с озверином. Некая «отпрыгивающая пушка» (bouncy gun) — совершенно гениальное оружие. Известно только, что этим термином довольно часто пользуются разработчики ID Software... И, наконец, огнемет — окончательно туманная штучка, которая, возможно, будет в финальном релизе игры. Вот, собственно, и все, чем мы располагаем на данный момент, относительно боеобеспечения в **Quake III**.

Едем дальше. Сетевая игра. Радует большой, а главное, разнообразный выбор различных героев. Будет десантники из обоих Quake'ов, пехотинец из Doom'а, и даже Ганс из Wolfenstein. Оружие меняется очень быстро (смена состоит из шести frame'ов). Так что возникающие и столь дорогие нашему сердцу ассоциации со старым Quake'ом вполне правомерны. Говорят, очень смешно смотреть на игроков, когда они меняют оружие... Обещается поддержка голосовой связи. В общем, все круто, дальше некуда.

Описание уровней просто поражает воображение. Ничего конкретного, кроме того, что все будет чрезвычайно разнообразно, не сообщается. Понятия не имею, как можно в очередной раз объединить в одной игре космическую базу и средневековый замок при наличии сюжета. Неужели вновь «разломом в пространстве»? В любом случае вся эта информация может оказаться наибанальнейшими слухами, проверить которые в данный момент у нас, к сожалению, нет возможности.





О графике разговор отдельный. Поскольку о ней-то как раз известно очень много, причем не столько по немногочисленным скринам, сколько по словам самих разработчиков. Прежде всего, говорится о совершенно новом качестве текстур. Огромное количество зеркальных поверхностей, прозрачностей и т.д. Между прочим, в темных очках противников будет отражаться окружающий мир. Естественно, при наличии соответствующих железяк класса VOODOO 2 или Riva TNT (уклон, кстати говоря, в пользу второго). В **Quake III Arena** впервые будет использована технология кривых поверхностей Bezier Curves. Обратите внимание на обилие таковых на картинках. Похоже, что именно эта технология использовалась при создании фигурок игроков. Bezier Curves количественно практически никак не ограничена — так, на открытом пространстве с ее помощью можно даже будет делать небольшие холмы. Модель игрока технически разделена на две части — верхнюю и нижнюю. Таким образом, анимация для торса и ног будет создаваться раздельно. Обещается какой-то необычный морфинг текстур. Не удивительно, что очевидцы восхищаются взрывами. На уровнях не будет темных мест, скрывающих графические недостатки. Говорят, что все будет насыщенно яркими цветами (то, чего так не хватало Quake и чуть меньше не хватало Quake II)... Ну, и немножко стандартной информации, которой спешит делиться буквально каждый разработчик, создающий сиквел. Во-первых, классные световые эффекты. Во-вторых, на каждую модель игрока будет использованно примерно на 100 полигонов больше, чем в Quake II.



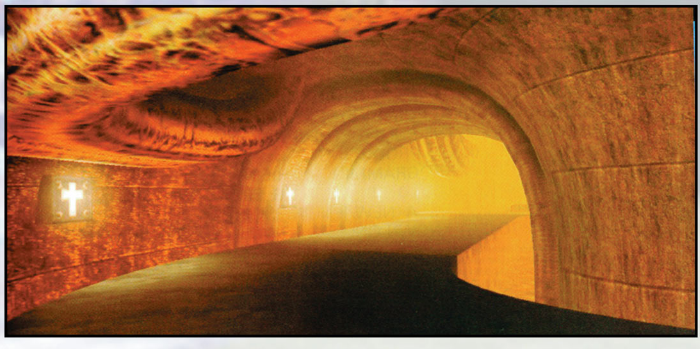




Итак, первое preview по **Quake III Arena** благополучно завершено. Спешу уверить читателей, что далеко не последнее. Несмотря на то, что id Software так ценит «закрытую» политику разработки, информация о ней будет постоянно просачиваться в течение всего процесса вплоть до выхода игры. Ах, да, забыл самое главное — когда выйдет. Говорят, в марте-апреле. Хотя может и в мае. Вполне возможно, что в июне. И даже не исключено, что в июле. Одним словом, приходите в сентябре — не ошибетесь...

СИ





NOCTURNE

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action + adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	The Gathering of Developers
РАЗРАБОТЧИК:	Terminal Reality Inc.
ОНЛАЙН:	www.terminalreality.com
ВЫХОД:	третий квартал 1999

Ольга ВАСИЛЬЕВА

Порождения Страха и Черной Мглы, дети Ужаса и Преступлений на протяжении всей жизни рода человеческого стремятся вылезти из своих нор и заполонить землю. Скользкие щупальца страха пытаются пробуравить наш череп и высосать мозг, похищая душу, меняя личность, превращая человека в нечто непонятное, нечеловеческое. Такими перевертышами множится армия чужих, имеющих свою чуждую культуру, свои мертвящие ценности, свои черные добродетели...

Обыватели любят, чтобы их пугали, чтобы всегда находилась тема для ужасных сплетен, которые можно перемусоливать по вечерам. Но никто не знает, что ужас действительно существует, только между ним, Ужасом, и нами, есть Стражи, стерегущие Покой и равновесие, не дающие Детям Страха и Черноты вылезти из укрытий и расплодиться на земле.

Что есть человек умерший и почему он не находит покоя после смерти, что заставляет его принимать обличие Нежити и идти пакостить всему благопристойному человечеству, что питает его ненависть к живым? Члены тайной, давно существующей организации, посвятили жизнь поискам ответов именно на эти сложные вопросы. Их задача — обнаружить признаки отклонения нормального и перерастание его в ненормальное. Им передано знание о постоянных врагах, стремящихся вытеснить с земли кроткое, весьма прожорливое, вечно грызущееся между собой и с природой, человечество. При ближайшем рассмотрении эти враги — вампиры, верวольфы, мертвецы и прочие.

Когда мы смотрим классический фильм ужасов, мы с радостью наблюдаем, как главный герой дробит кости, рвет жилы и пускает кровь какому-нибудь долго издевавшемуся над ним злодею. В глубине души мы понимаем, что, если бы по воле судьбы, нам пришлось принять обличие того же вампира, верфольфа или, не приведи Господь, вообще неопознанной нечисти, то с таким же чувством глубокого удовлетворения мы выпускали бы кишки жалким людишкам, расползшимся по земле. Но новая игра, к сожалению, позволяет играть только за одну сторону, а именно, за людей.



Каким образом вообще достигается в КИ принцип затягивания игрока за грань монитора? Способов, в сущности, лишь несколько. Заставить человека действовать. Это всякого рода шутеры. Вспомните тот же DOOM и все последующие игры подобного типа. Неважно, кто, куда и зачем идет. Ваше дело правое, примите этот постулат в качестве аксиомы, шашки наголо — и в путь. О степени включенности в игру действия можно судить по несколько полоумному поведению игрока. Если машина не очень того чтобы, зависает и тормозит, то игрок вздымает очи горе, хлопает себя по ляжкам и вопит: «почему? вот ты мне обьясни, почему?». Если с компом все в порядке, то только и слышно сосредоточенное сопение, треск орудий и предсмертные хрипы убиенных.

В Ноктюрне по этой части включенность предполагается чуть ли не абсолютная. Так как биться придется с монстрами разных видов, то и умирать они будут, во-первых, от разного вида оружия, а во-вторых, очень красиво и разнообразно. Если вы поклонник фильмов ужасов, а именно последние и взяты за основу игры, то помните, что враг должен сперва показать свою безобразную харю, потрепать вам нервишки дикими выходками, и только потом вы сможете его эффектно уничтожить. Но кончина его доставит вам злобное наслаждение. А иначе для чего и играть, если так и не узнаешь, какого цвета кровь у вражины?

Следующий инструмент включения в игру — это сюжет. Здесь, судя по всему, возможна некоторая заминка: сюжет как таковой есть, но особой оригинальностью не отличается. Наличествует выбор из девяти персонажей, каждый из которых, по традиции, весьма отличается от другого и характером, и типом поведения, и ловкостью, и умением обращаться с разного рода оружием. Словом, как в жизни, так и в игре.

Поскольку враг нестандартной ориентации, то и встречаться с ним придется в самых нестандартных местах — башни, крепости, склепы, кладбища и прочие места увеселения.

Что, по словам разработчиков, будет отличать Ноктюрн от других игр? Упор на чисто эмоциональное воздействие на психику игрока. Главное - не действие и не сюжет, как в других играх, главное - сама атмосфера, позаимствованная из арсенала фильмов ужасов. Отличное знание предмета помогает не без успеха втянуть игрока в эту самую атмосферу. И в процессе втягивания первостепенную роль играют звук и свет.

Вы подходите к крепости, ворота с ужасным скрипом поднимаются, ржавые петли нехотя поворачиваются, ваши шаги гулким эхом отдаются в пустоте неведомого. Звук капающей воды должен заставить слабонервных вскочить и проверить кран в ванной...

Свет значит не меньше, ибо игра в целом построена на вечном противоборстве света и тьмы. Главный герой, знамо дело, на светлой стороне, а все остальные, не приходится и сомневаться, - порождения тьмы. В некоторых случаях свет вообще становится вашим оружием: попадая в его лучи, отдельные особи, корчась и мерзко воя, исчезают, совершенно не перенося его.

Однако у его величества Света есть и другая роль. Он создает атмосферу присутствия на месте действия. Если во многих играх освещение лишь помогает получше рассмотреть детали ландшафта или высвечивает что-то главное, скрывая погрешности текстуры, то здесь разработчики поставили перед собой цель добиться абсолютного «звучания» света. Так в жизни на любой гладкой полированной или зеркальной поверхности каждый предмет по законам физики должен оставлять свое отражение. Так будет и в игре; и мало того, на каждой поверхности отражение будет выглядить по-своему. Представляете — картинно разделать очередного вампира, любуясь при этом на отражение своих действий в лужице кладбищенской воды?..





А что еще? Следите за нашим журналом — дальнейшие подробности проекта Ноктюрн ждут вас в следующих номерах. **СИ**

PC | Earth 2150 — Escape From The Blue Planet

Earth 2150 — Escape From The Blue Planet



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	TopWare Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	TopWare Interactive
ОНЛАЙН:	www.TopWare.com
ВЫХОД:	весна 1999

Николай ДЕРБНИК

Совсем недавно — всего лишь в 2140 году — по планете прокатилась очередная глобальная война. Две главные державы будущего Eurasian Dynasty и United Civilised States делили мир в ходе реал-тайм стратегии Earth 2140. Доделились: Земля сошла с орбиты и теперь постепенно приближается к Солнцу. Полярные снега тают, начинается всемирный потоп, а заодно — предыстория нового реалтайма Earth 2150 — Escape From The Blue Planet.

К 2147 году всем без исключения становится ясно, что делать на Земле нечего и пора перебираться на Марс. К несчастью, построить достаточно вместительный корабль человечество уже не успевает, а потому свои билеты переселенцам придется в буквальном смысле завоевывать.

Дальше — больше: в распределение посадочных мест вмешиваются обитатели Луной колонии, контролирующей ресурсы, необходимые для строительства космического средства эвакуации. Противостояние становится трехсторонним.

Чем еще порадует нас год 2150 от TopWare Interactive? Псевдотрехмерная true-colour-ная графика Earth 2140 стала полностью трехмерной, причем для пущего реализма при изображении ландшафтов и обьектов используется метод complex Gourad shading.

Разработчики обещают, что свойства и внешний вид территории будут меняться в зависимости от времени года, а сюрпризы погоды не ограничатся чисто декоративным сверканием молний, туманом и ураганами, лихо и безболезненно пробегающими через всю карту. Дожди, например, смогут парализовать противника (или вас — как повезет), превратив сухую почву в море непроходимой грязи.

Ландшафт будет преображаться и от миссии к миссии — Земля постепенно приближается к Солнцу, а значит, нам обеспечены выходящие из берегов реки, подьем уровня моря, метеоритные дожди и прочая атрибутика типичного конца света.

Со своей стороны, игроки также получат шанс принять участие в переделке мировой географии — возводя мосты, тоннели и дамбы.

Что касается ведения боев, то в качестве главной стратегической изюминки преподносится наличие «компьютерных генералов», AI которых будет командовать теми войсками, которые вы рискнете им доверить. Причем набор возможностей управления как отдельными юнитами, так и целыми группами будет по крайней мере не хуже, чем в предыдущей серии. Сами же юниты традиционно собираются по принципу «сделай сам» — из шасси, оружия и спецэлементов. Разнообразие, таким образом, гарантировано.

Для удобства играющих, все распоряжения по строительству, производству, управлению ресурсами, а также стратегические приказы войскам можно будет отдавать не только на полном ходу, но и в режиме паузы, не тратя на них драгоценное реальное время: почти как в SimCity.

Зато мультиплейерные сражения (сеть, Интернет, не менее 6 игроков), судя по всему, будут на редкость напряженными, ибо новые участники смогут присоединяться к уже идущим коллективным баталиям в любой произвольный и непредсказуемый момент.

Ожидаемые системные требования высоки, но, по нашим временам, вполне типичны: Pentium 200, 3D карточка и 32 Mb RAM. **СИ**









Heavy Metal F.A.K.K. 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	GOD
РАЗРАБОТЧИК:	Ritual Entertainment
ОНЛАЙН:	www.ritual.com
ВЫХОД:	лето 1999

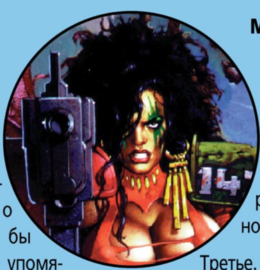
Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Heavy Metal —
Or no metal at all!

Manowar, «Metal Warriors»

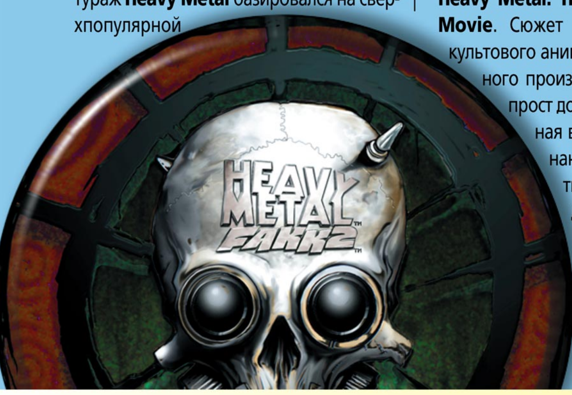
Почему-то у Нас комиксы не получили особенного распространения и большим спросом не пользуются. А вот у Них книжки с рисованными кадрами-картинками нередко становятся самыми настоящими культовыми объектами, по которым впоследствии могут сниматься фильмы, сериалы, создаваться компьютерные игры.

Вселенная **Heavy Metal**, основанная на комиксах Кевина Истмена (Kevin Eastman) с оригинальным названием Melting Pot (к слову, Истмен является одним из создателей комикса «Черепашки-ниндзя»), появилась на свет в далеком 1981 году в виде мультсериала. И практически немедленно покорила вершины соответствующих чартов. Успех, впрочем, был вполне предсказуем, так как антураж **Heavy Metal** базировался на сверхпопулярной тогда космической тематике, сюжетная линия отличалась динамичностью (почти как в Star Wars), и все это было сдобрено великолепной музыкой в одноименном с мультфильмом стиле. Саунд треки к **Heavy Metal** создавали такие звезды тяжелой музыки как Sammy Hagar, Donald Fagan, Cheap Trick, Devo, Black Sabbath и Nazareth.





Два года назад, в марте 1996 года, сериал пережил свое перерождение. Был выпущен мультфильм, который назывался **Heavy Metal: The Movie**. Сюжет сего культового анимационного произведения был прост до безобразия — прекрасная воительница, эдакий Конан в юбке, с жаждой мести в сердце, любовью в душе и бластерами в руках отправляется на поиски своей сестры, захваченной злодеями-монстрами. Со всеми вытекающими отсюда последствиями.



К чему это повествование? Да к тому, чтобы у вас сложилось приблизительное представление о данной вселенной. Если бы мы кратенько упомянули, что по миру **Heavy Metal** создается игра, то был бы риск быть непонятыми или, что еще плоше, неправильно понятыми.

На сегодняшний день это практически вся информация об игре. **Heavy Metal F.A.K.K. 2** создается командой разработчиков Ritual Entertainment, которые известны по своим работам Scourge of Armagon (один из лучших add-on к Quake) и Sin. Отсюда можно сделать выводы о жанровой принадлежности игры (action/adventure).

Издателем проекта станет малоизвестная, тихая и очень-очень скромная команда GoD (Gathering of Developers). Если не изменяет память, то эти ребята с большим апломбом обещали издавать исключительно крутые игры. Резюме по данному пункту — некоторые надежды на неординарность и увлекательность.

Третье. Работа над проектом ведется при тесном сотрудничестве с Кевином Истменом, который готовит эксклюзивный сценарий. Вывод — слепое копирование мультфильма исключается, при полном сохранении антуража и атмосферы оригинальных комиксов.

FAKK2 будет создаваться на базе нового движка, над которым Ritual работает уже более двух лет. Вполне возможно, что то же самое будет относиться и к Sin2. Однако в отличие от продолжения Levelord'овского творения, **FAKK2** окажется намного более спорной и «взрослой» игрой. Будут и полуобнаженные бестии женского пола, совершенно безумные «локейшны», малоцензурные выражения и очень-очень много приколов. Все от третьего лица с пышной злобной красавицей в главной роли.

Спрашиваете что это за **F.A.K.K.** такой? Аббревиатура **F.A.K.K.** расшифровывается как Federation Assigned Ketogenic Killzone — специальный сигнал об опасности для всех космических навигаторов. Он сообщает о том, что данная область пространства представляет существенную угрозу для существования всего живого. Иногда к этому коду добавляют цифру, которая указывает на дополнительную серьезность и тяжесть. **F.A.K.K. 2** означает, что из данной области не выйдет живым ни один человек. **СИ**



Chaos Gate

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Mindscape/SSI
РАЗРАБОТЧИК:	Random Games
ОНЛАЙН:	www.ssi.com
ВЫХОД:	Рождество 1998

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru



По мере знакомства с **Chaos Gate** чувство ностальгии по давно ушедшим временам все нарастало и нарастало. Колебаний быть не могло — перед нами предстал X-COM, втесненный в рамки вселенной Warhammer 40000. И если до начала боевых действий еще оставались призрачные сомнения, то после старта миссии они полностью развеялись. Да, это самый настоящий X-COM Apocalypse, он родимый, можно не сомневаться. Только андроидов, мутантов и обычных солдат подменили закованные в бронированные доспехи космические пехотинцы, инопланетян временно дублируют сектанты, пулемет от Марсек M4000 претерпел некоторые модификации и стал стрелять красными шарами-сгустками...





ВНЕШНИЕ ОТЛИЧИЯ...

И тем не менее **Chaos Gate** не является слепым клоном. Хотя бы из-за некоторых особенностей игровой вселенной и используемого движка (усовершенствованный вариант Soldiers at War). Сюжет игры замешан на противоборстве Ultramarine и Chaos marine, помимо этих сторон можно будет встретить и других жителей игровой вселенной Warhammer 40000 — например, инопланетян, футуристические воплощения эльфов, гномов, орков...

Единого глобального действия a'la X-COM в **Chaos Gate** нет. Предлагается кампания, в которой насчитывается полтора десятка миссий, а также генератор одиночных миссий. Из разряда приятного — после каждого пройденного этапа кампании демонстрируется ролик, подчас достаточно продолжительный.

В **Chaos Gate** не предусмотрено развитие технологий и ведения научных исследований, что компенсируется сложным механизмом подбора и экипировки команды. Предлагается ровно сорок кандидатур солдат (некоторые, правда, могут быть по каким-либо причинам недоступны) с уникальными характеристиками и именами. Вся эта маленькая армия подразделяется на несколько отрядов-групп — терминаторы, тактический отряд, штурмовики, взрыватели и др. Естественно, такое деление определяется конкретным набором показателей, а всего их десять штук (AP, HP, броня, сила, умение обращаться с оружием, обращение с гранатами и пр.).

Ассортимент оружия и техсредств весьма внушительный — количественно по этой части **Chaos Gate** дает фору X-COM. Не факт, однако, что в соответствии с выбранным вооружением будет меняться и внешний облик пехотинца. В бета-версии игры ничего подобного замечено не было.

После подбора команды начинаются военные действия и...

И ПРИЗНАКИ РОДСТВА

...именно с этого момента возникают некоторые аналогии с X-COM и Wages of War. Бросается в глаза типовой интерфейс — слоты с правой и левой рукой, возможность переключения режимов бега/ходьбы/приседания, увеличение и уменьшение текущего уровня (наследие еще самых первых X-COM), количество засеченных пехотинцем противников и пр. Даже по графической стилизации интерфейсная панель смахивает на аналогичные панели из указанных игр.

Бой протекает в лучших традициях X-COM, причем только в походовом режиме, идея real-time combat не слишком приглянулась разработчикам **Chaos Gate**. Из положительных моментов можно отметить достаточно высокую интерактивность окружающего мира (воронки взрывов, ломающиеся от выстрелов кусты) и возможность изменения масштаба.

Противники продемонстрировали некоторую разумность поведения, например, использовали эффективные способы атаки (атака с больших дистанций осуществлялась из бластеров, с ближних — в ход шли гранаты); видя смерть соплеменников, некоторые враги обращались в бегство, а самый последний из противников вообще запрятался в угол карты и долго не желал выходить оттуда. Пришлось выкуривать его газовыми гранатами.





Chaos Gate родился под впечатлением успеха X-COM, но культовости последнего ему не видать. Хороший середнячок: те кто слишком неравнодушен ко всем походовым военным играм или к вселенной Warhammer оценит игру чуть выше среднего, кто более чем спокоен — вряд ли будет в диком восторге. Впрочем, подобная оценка скорее всего не помешает нам впоследствии вернуться к **Chaos Gate** на страницах нашего журнала. **СИ**

Max Payne

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

На нашем Demo CD

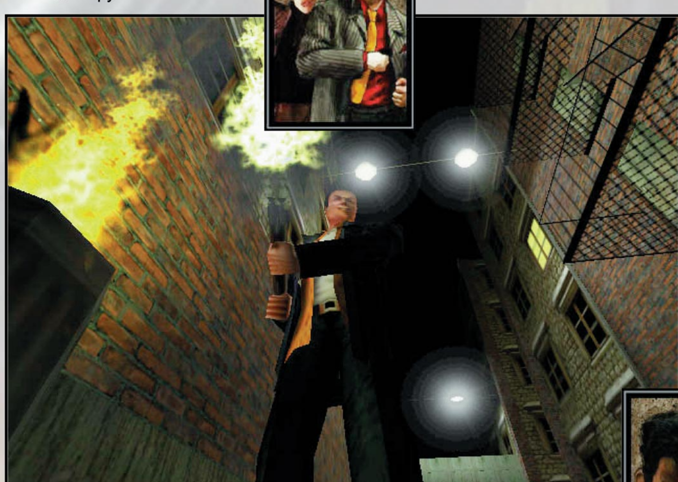
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Gathering of Developers
РАЗРАБОТЧИК:	3D-Realms/Remedy Entertainment
ОНЛАЙН:	www.maxpayne.com
ВЫХОД:	лето 1999

На минутку представьте себе Tomb Raider без Лары Крофт... Wing Commander без Блейра... Или Duke Nukem без соответствующего супермена... Невесело, правда? Отсутствие подходящего героя может сделать скучной даже не самую плохую игру, сведя тем самым на нет все остальные ее достоинства. Существует ошибочное мнение, будто в играх жанра 3D-Action это правило не действует. К счастью, 3D-Realms к приверженцам этого мнения не относится. Для разработчиков подходящий герой также важен, как графические технологии или неординарность игрового процесса. Лично мне Max Payne представляется революционным проектом именно с этой точки зрения. То есть, с точки зрения выбранного героя, который определил и закрученный сюжет, и своеобразный криминальный стиль, и невероятную общую экспрессию игрового процесса. При этом хочу вновь обратить ваше внимание на то, что Max Payne — это пресловутый 3D-Action.

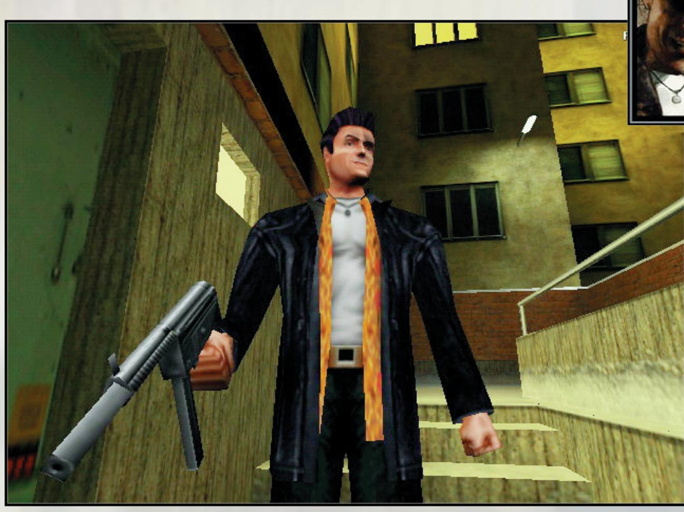
Малоприметный лэйбл «For Mature» не столько предупреждение, сколько элементарная реклама разрабатываемой игры. То, что **Max Payne** предназначен не для детей, становится ясно с самого начала. Все, начиная от сюжета и заканчивая игровым процессом, подчеркивает стиль «pulp fiction», который в игре принимает вполне элегантные очертания.

Действие происходит в современном Нью-Йорке. Главный герой — матерый полицейский по имени **Max Payne**. Както приходит он с работы домой и не находит свою семью. Вернее, находит, но... Короткое расследование позволяет установить, что это дело рук каких-то головорезов, которые были накачены наркотиками. Вдобавок у полицейского неприятности на работе. Происходит совершенно аналогичное убийство самого близкого друга и босса **Max Payne**. Однако на этот раз под подозрение попадает сам главный герой. Как водится, полицейский, которому нечего терять, берет в руки пушку и совершает сумасшедший рейд по бесконечным трущобам Нью-Йорка.





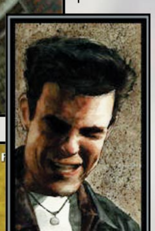
Несложно заметить, что сюжет не блещет оригинальностью. Похожее начало присутствует почти во всех малобюджетных американских боевиках. Конечно, на самом деле не все так просто — всему виной синтетический наркотик, жертвами которого стали почти все полицейские города... Но, что самое главное, авторы игры смогли придать сюжету новое дыхание, сделать грубо придуманную историю почти изящной и лишить главного героя характерной тупости a la Duke Nukem. Короче говоря, судя по всему, перед нами «Криминальное чтиво» в компьютерной игре. В особенности последнее подтверждает довольно авангардное решение разработчиков, уже нашедшее признание в игровом сообществе: сюжет будет развиваться не в мультипликационных вставках между уровнями, а в... комиксах. Довольно небрежно нарисованные и даже немного глуповатые, они, тем не менее, выполняют весьма важную роль — очень тонкий юмор производит впечатление нереалистичности, гротескности происходящего. Что для **Max Payne** очень даже хорошо. Ведь если всерьез воспринимать бессмысленное насилие, жестокость, кровь, наркотики и нестандартные нравы обитателей нью-йоркских трущоб, то игра ничем не будет отличаться от упомянутых малобюджетных боевиков.



Перейдем к игровому процессу. Если в сюжете изображена сильно искаженная копия реальности, то в gameplay реальность не искажена ничем. Ничего футуристичного — никаких мегабластеров и устройств для телепортации. Сердитая современность со всеми вытекающими отсюда последствиями. Очень четкое разделение игрового процесса — три акта, в каждом из которых по шесть мест, в которых придется побывать. Учитывая гигантские размеры каждой локации, этого должно вполне хватить. В основном, действие будет происходить в полуразрушенных жилых кварталах, заброшенных фабриках и портах. Хотя придется побывать и в более цивилизованных местах таких, как офисы, дорогие магазины и картинные галереи, благо в современном Нью-Йорке подобных контрастов хватает.

Уровни наполнены великим множеством разнообразнейших объектов. Особенно в отношении детализации удивляет открытая местность — машины, фонари и стены домов ничем не отличаются от своих двойников в обыденной жизни. Нет ничего нелепого или неправильного. В **Max Payne** разработчики поставили своей целью создание уровней, которые не просто выглядели бы реалистично, но оставались реалистичными даже для тех игроков, которые уже все видели и ничему не удивляются.

Один из уровней игры демонстрировался на E3. Плавная анимация, несмотря на высокую общую динамичность игрового процесса создавала настоящий кинематографический эффект. Невозможно было отделаться от впечатления, что смотришь высококлассный фильм с собой в главной роли. Такого не было еще ни в одной игре. В каком 3D-Action можно разглядеть анимированную одежду главного героя до мельчайших деталей? Где вы видели, чтобы персонажи двигались так естественно, что порой даже забываешь, что перед тобой — игра? «Скелетная» технология создания анимации в **Max Payne** позволила авторам игры добиться весьма высоких результатов. С другой стороны, цифры вряд ли удивят кого-либо из читателей. Так, сам **Max Payne** состоит всего из 800 полигонов, но, хочу обратить внимание, об этом просто не задумываешься. Говорят также, что качество анимации ограниченно лишь производительностью компьютера.



Несколько слов об оружии, о котором действительно есть что сказать. К примеру, банальный выстрел производит совершенно фантастический эффект. Пространство реалистично освещается, дробовик отдергивает в сторону, падают пустые гильзы... Конечно, писать об этом бесполезно, но, поверьте, такого вы еще нигде не видели. Освещением сейчас мало кого удивишь, но... На одном из уровней в **Max Payne** главный герой закуривает сигару. И что бы вы думали? Лицо полицейского освещается в real-time, причем без каких-либо фантазий со стороны авторов игры — все выглядит также, как и в жизни. Или, представьте себе, небольшое, плохо освещенное помещение. **Max Payne** стреляет и выстрел, соответственно освещает все вокруг. Это нормально, к этому все привыкли. Однако кроме этого у всех предметов, находящихся в помещении, да и у самого главного героя на короткое мгновение появляются тени!





Разработчики утверждают, что их игра будет сильно отличаться от других представителей 3D-Action. Прежде всего — камерой, которая позволила сделать реальными самые невероятные графические эффекты и придать игре тот самый кинематографический вид, о котором говорилось ранее. Как выяснилось, вид от третьего лица имеет массу достоинств. К примеру, когда показывается враг, камера сама выбирает такое положение, чтобы было видно и главного героя, и этого самого врага. То же с важными интерактивными объектами. «Умная» камера — явление, мягко говоря, актуальное, о ней пока все только говорят, но, как знать...

Покровом тайны окутана поддержка сетевой игры. То есть, обещается, что все будет потрясающе, но что конкретно, не говорится. Зато все или почти все известно про редактор уровней. Самой важной его особенностью станет поддержка 3D-акселераторов, что, в общем-то, для подобного редактора довольно оригинально.

Терпеть не могу писать о системных требованиях, но на этот раз придется сделать исключение, чтобы обладатели каких-нибудь Pentium 100 после покупки игры не возненавидели меня на всю оставшуюся жизнь. Короче говоря, вот рекомендуемые требования: Pentium II 300, 64 MB RAM, VOODOO 2 и прочая и прочая... На этом позвольте откланяться и перейти к более приятной теме.







Когда игра выйдет? Самый точный ответ — в 1999 году. Менее точный, но, куда более любимый разработчиками, — когда все будет готово. В общем, **Max Payne** может появиться в продаже, когда угодно, но точно — не скоро.

Впрочем, даже дата выхода не так важна. Важно то, что **Max Payne** обязательно произведет фурор в игровом мире. Хотя бы своими комиксами, которые, как утверждают очевидцы, — настоящее произведение искусства... **СИ**

Galleon

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Галион — *старинное испанское и португальское военное трехмачтовое судно. Водоизмещение — 1550 тонн, вооружение до 100 орудий; усиливался отрядом солдат (до 500 человек).*

БЭС, М., «Советская энциклопедия», 1991

ПЛАТФОРМА:	PC, Dreamcast
ЖАНР:	Action, Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay Production
РАЗРАБОТЧИК:	Confounding Factor
ОНЛАЙН:	www.interplay.com
ВЫХОД:	Рождество 1999

Откровенно говоря, информации по проекту **Galleon** пока очень немного и можно было бы ограничиться лишь самым кратким очерком, если бы не одно «но». Крайне существенное «но» — люди, стоящие за этим проектом. В команду разработчиков игры — Confounding Factor — входят такие личности как Пол Дуглас (Paul Douglas) и Тоби Гард (Toby Gard). Возможно вам и не приходилось сталкиваться с этими именами, но имя легендарной и сверхпопулярной Лары Крофт вам должно быть более чем хорошо знакомо. Какова связь? Дуглас и Гард входили в команду разработчиков, которой Лара и обязана своим появлением на свет. Тем самым, некоторый априорный интерес к проекту Galleon появляется немедля.





Galleon — трехмерная action-adventure, находящаяся на самых ранних стадиях разработки. Концепция и игровой антураж напрямую связаны с романтикой соленых волн и опасностью морских приключений. Временной промежуток — средние века. Главный герой — капитан Rhama Sabrier (анг. «sabre» — рубить саблей), прославленный моряк, воин и знаток тех мест, которые еще не отмечены на картах. Жизнь вояки текла относительно спокойно, пока некий Целитель — личность весьма примечательная и окутанная тайной — не натолкнулся на некий мистический корабль. Не в силах самостоятельно разгадать загадки таинственного судна, Целитель не придумал ничего лучшего, как обратиться за помощью к Rhama. Не мудрствуя лукаво, он поручил отважному моряку разобраться с происхождением этого корабля и грузов, которые находились его в трюмах. С этого момента Rhama и его команда начнет свои морские странствия, пересекая вдоль и поперек океаны в поисках ответов.

Как было сказано игра находится на самых ранних стадиях разработки, но это не мешает создателям лихо демонстрировать достаточно любопытные скриншоты. Бросается в глаза высокий потенциал и богатые возможности engine, особенно те, что отвечают за цветное динамическое освещение и эффекты, связанные с лучами света. Немного портят впечатление достаточно схематичный интерьер и малополигонные монстры.

Интересно, что разработчики много внимания уделяют анимации главного героя, особенно в тех местах, где этой анимации, в общем-то, может и не быть. За редкими исключениями персонажи из 3D-Action игр застывают каменными изваяниями, пока не нажимаются клавиши клавиатуры или не теребится джойстик. Rhama же в таких ситуациях будет постоянно напоминать о себе, слегка поворачиваясь, набирая в грудь побольше воздуха и т.п. Казалось бы мелочь — а приятно.

Несмотря на морскую тематику, скриншоты в основном демонстрируют деяния главного героя на суше. Обещается, что Rhama будет обладать всем арсеналом движений Л. Крофт, плюс еще целым рядом более специфичных. Например, как вам нравится возможность вспрыгнуть на спину огромному разъяренному быку, разумеется, пытающемуся стряхнуть «наездника»? Не забыты и некоторые виды холодного оружия — например, мечи.



Этот обезьяно-медведь явно не может похвастаться большим количеством полигонов, но обратите внимание на его движение. Возможно за захватом последует бросок главного героя. Представьте на секунду это все в динамике... Бог с ними, с полигонами!

Galleon должен поступить в продажу на Рождество 1999 года. Совсем недавно разработчики решили создать версию **Galleon** и для Dreamcast, рассчитывая на крупный успех платформы и игры, которая будет способна занять очень хорошую нишу. На этом мы и закончим, а недосказанное поведают скриншоты.

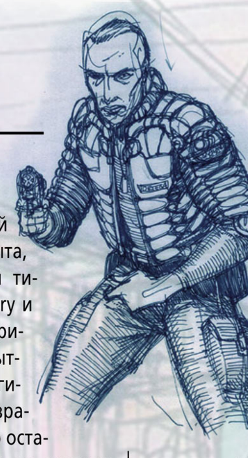
СИ

System Shock 2

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Она вернулась...
Вы помните SHODAN?
А она вас помнит...

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG/Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Looking Glass Studios совместно с Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
ОНЛАЙН:	www.lglass.com
ВЫХОД:	вторая половина 1999



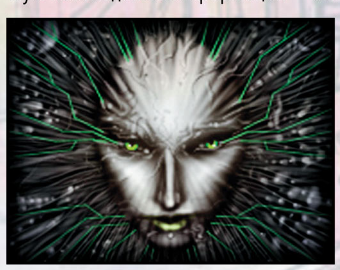
Навряд ли кому-либо необходимо отдельно представлять **System Shock**. Игра была слишком популярна и слишком распространена, чтобы ставить под сомнение ее известность. Сам за себя говорит тот факт, что журнал PC Gamer в октябре сего года включил **System Shock** в шестерку самых лучших игр за всю историю компьютерной игровой индустрии. А ведь с момента релиза **System Shock** прошло ни много ни мало пять лет!

Долгожданным залпом прогремел анонс **System Shock 2.** За прошедшее время у команды разработчиков было время обмозговать накопленные отклики и пожелания. Взвесив все «за и против» они наконец решились.

Трудно выделить наиболее существенные изменения и нововведения в **System Shock 2** по сравнению с оригинальной версией. И отнюдь не из-за их отсутствия, а с точность до наоборот - их великого количества. Но, как кажется, начать следует с того, что **System Shock 2** будет классифицироваться как RPG. Конкретно это будет выражаться в изначальной возможности моделировании персонажа, его последующей «прокачки», наборе опыта, экипировке, аккуратной типично RPG'шной inventory и других характерных атрибутах жанра. Но, любопытно отметить, что и оригинальную игру сами разработчики считают RPG. Но оставим эту уверенность на их совести, для нас сейчас более важно, что **System Shock 2** даже самые взыскательные личности без сомнений отнесут к указанному жанру.



Про игровой engine пока есть минимум необходимой информации — он поддерживает 16-битный цвет и не является «лицензионкой» какого-либо существующего движка. Увы, единственный на данный момент предоставленный игровой скриншот не дает полного представления о его возможностях. Точнее, сцена скорее напоминает пререндеринг в мощном трехмерном пакете, слишком уж все красиво и аккуратно. А так, к сожалению, не бывает.





Обещается, что динамика игры не уменьшиться ни на йоту, при появлении дополнительных возможностей и наворотов. К поединкам в киберпространстве, секьюрити-камерам, мутантам, роботам и мультифункциональным дисплеям добавятся такие любопытные возможности как модификация и починка оружия, дополнительные терминалы для входа в Сеть (при этом малейшая ошибка может привести к самым трагическим последствиям).

Сюжетная линия **System Shock 2** начинает свое развитие с финала предыдущей игры. Компьютерная сеть Sentient Hyper-Optimized Data Access Network или сокращенно SHODAN в результате действий наемника-хакера на космической станции «Цитадель» была серьезно ранена. Но эта рана не оказалась смертельной. Спустя некоторое время SHODAN вновь вернулась к кибержизни и с изощренной жестокой изысканностью стала мстить. Ей полностью подвластно киберпространство, она способна управлять всеми компьютерными системами, роботами и сервами - SHODAN обладает неограниченной властью в своем мире. И, главное, она помнит вас...



Релиз **System Shock 2** будет включать в себя поддержку многопользовательской игры для четырех человек (причем только в режиме cooperative). Системные требования пока не анонсированы. Выход запланирован на вторую половину 1999 года.

СИ

Uprising 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	Cyclone Studios
ОНЛАЙН:	www.3do.com
ВЫХОД:	первый квартал 1999

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Анонс Uprising 2 не вызвал чрезмерного удивления. Революционная и смелая для своего времени игра давала немалую пищу для размышлений. Разработчики — ребята из Cyclone Studios — обещают, что после окончания работы на Requiem, они в скором времени представят и релиз Uprising 2. А пока они подкинули немного информации о будущем проекте.

Сюжет будущей тгры весьма забавен, вкратце его можно охарактеризовать так: «за что боролись, на то и напоролись».





Как вы помните, локальное восстание бунтовщиков переросло в глобальную военную операцию против Империи, войска каковой в итоге потерпели сокрушительное поражение. Прогрессивное человечество закатило по случаю празднования победы грандиозную пьянку и пребывало в праздном состоянии в течение последующих нескольких веков.

Пролетариат клеймил позором Империю, говорил что-то пафосное о свергнутой диктатуре и тоталитаризме. Но во всеобщем экстазе было забыто, что загнивающая Империя поддерживала относительный порядок и спокойствие в ближнем космосе и была готова в любой момент отразить внешнюю угрозу. После тотального уничтожения всех войск границы космического пространства остались без защиты. Нет Империи — нет обороны.

Чужаки (Kri'isarans или Trichs), увидев такой беспредел, решили воспользоваться моментом и немедля направили к колониям землян свой флот. На этом заканчивается грустная история о деструктивном восстании и начинается новая...

Как ни странно, но **Uprising 2** стал более линейным, нежели предшественник, и такой ход разработчики считают оправданным. Вам предложат на выбор три кампании, включающих в себя 28 миссий. Первая кампания посвящена отражению удара из космоса и тотальной обороне Земли. Вторая рассказывает о баталиях на границах космического пространства. Третья повествует о победном шествии землян и полном разгроме инопланетных захватчиков. И не дай Бог, если выяснится, что криисаране сдерживали какую-нибудь более сильную и древнюю расу...

Про то, что в игре появились новые юниты, противники, объекты управления и вооружение даже не будем говорить — оно и так понятно. Хочется заострить внимание на более интересных вещах. Например, на том, что графический engine достиг совершенства или, по крайней мере, к нему вплотную приблизился. Если вы помните, весьма недурственно смотрелся и движок первой игры, но о нем можно забыть и не вспоминать после просмотра скриншотов из **Uprising 2.** Эта часть без комментариев — смотрите скриншоты.

Планируется свести к минимуму число миссий, где требуется просто раскрошить на металлом всю технику противника. **Uprising 2** ставит во главу угла задачи, что называется с «изюминкой» — например, защиту конвоя или одиночного юнита, или уничтожение какого-либо определенного здания. При этом всегда предусмотрены элегантные варианты решений, до которых еще нужно додуматься...

В привычном смысле назвать **Uprising 2** стратегией в реальном времени язык уже не поворачивается — слишком уж затасканным и узкоспециализированным стало это определение. На самом же деле к игре оно подходит как нельзя кстати, просто вместо изометрии или вида сверху вы получаете возможность напрямую командовать любым созданным подразделением (пехота, легкие танки, тяжелые танки, реактивные истребители, бомбардировщики, средства ПВО и различные ракетные системы). Недаром субназванием игры стала фраза «Lead & Destroy» («веди и уничтожай»).



Стратегическая часть представлена менеджментом ресурсов и энергии, а также возможностью возводить различные постройки — к примеру, защитные башни. В этом смысле игра останется весьма схожей с оригинальным **Uprising**. Из разряда новенького: появилась возможность украсть технологию чужаков и с ее помощью создавать новые виды вооружения — например, гипнотическое и психотропное оружие, способное переманивать силы врага на свою сторону. Часть миссий (первый этап) не будет использовать перспективу от первого лица и потребует от вас умения тактически грамотно располагать войска и сооружать прочную линию обороны.

Многопользовательская игра (локальная сеть, модем, нуль-модем, Интернет) предполагает разборки до восьми человек на специальных картах. В коробку с игрой также войдет редактор, с помощью которого можно будет наклепать свои собственные уровни.

По прогнозам, в ближайшем будущем должна появиться демо-версия игры. Правда, разработчики утверждают, что она осветит лишь небольшую часть проекта, так как по их мнению демоверсия Uprising 1 была слишком близка к релизной версии, что сказалось на продажах игры.

Напоследок небольшая цитата из финала интервью с одним из создателей игры:

Вы не могли бы сказать о своем проекте в трех словах?

Разумеется. WE KICK ASS!

СИ

Anachronox

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Sci-Fi RPG/Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	ION Storm
ОНЛАЙН:	www.ionstorm.com
ВЫХОД:	1999

Николай ДЕРБНИК

Далекое будущее. Около трех сотен лет назад в различных частях галактики были обнаружены странные устройства, брошенные, позабытые или намеренно оставленные какой-то давным-давно сгинувшей инопланетной цивилизацией. Некоторые из этих машинок умели лечить, некоторые были оружием, некоторые вообще неизвестно для чего предназначались. Все вместе, они были названы «MysTech» (сокращение от Mysterium Technology).

Лет двести назад был найден первый Сендер (Sender) — блестящая металлическая сфера размером с планету, вся утыканная мачтами антенн — принимающих и передающих. Когда космический корабль случайно оказался около одной из этих мачт, он был переброшен через гиперпространственный тоннель и вынырнул в совершенно иной области Галактики — рядом с аналогичной шипастой металлической планетой. Сендеров оказалось много. Вскоре они уже вовсю использовались для транспортировки, а их окрестности стали центрами галактической цивилизации.

В центре Галактики расположилась главная ретрансляционная станция Сендер Первый, а внутри нее — руины инопланетного города. Те, кто исследовал их первыми, погибли от какого-то ужасного заболевания. Вскоре выяснилось, что город, судя по всему, был местом карантина какой-то цивилизации, которая не нашла средства для исцеления и постепенно вымерла.

Город был назван Анакронокс. Несмотря на проведенную дезинфекцию, нормальные люди боялись селиться здесь, зато в



древних руинах нашли себе приют отщепенцы со всей Галактики. Анакронокс был частично отстроен заново и космическим властям все-таки пришлось обратить на него внимание.

Сильвестр «Слай» Бутс тихо сидел в весьма сомнительном баре на одной из самых злачных улочек какого-то нехорошего квартала Анакронокса. Потом началась какая-то драка (для подобных мест дело обычное), потом бандиты были легко и красиво раскиданы...

Какой-то старикан, по чистой случайности оказавшийся поблизости, оценил таланты Слая и предложил ему подработать. А там уже и подходящая мировая катастрофа подвернулась.

И вот, прихватив робота-слугу, друга-наемника, голографическую секретаршу и собутыльника-ученого, Слай Бутс бежит по трехмерным улицам, а полы его плаща развеваются, радуя разработчиков и журналистов.

Не знаю, как вам, а мне подобное начало здорово напомнило завязки и стиль приставочных RPG. Может, померещилось?

Ан нет, вон Джейк Хьюджес (Jake Hughes), Associate Producer, говорит, что «**Anachronox** — это ролевая игра, в значительной степени напоминающая Chrono Trigger для приставки SNES.» А генеральный продюсер Том Холл и вовсе заявляет, что «геймплей будет почти таким же». Дальше — больше: оказывается, в команде работают люди из SquareSoft, которая этот самый ChronoTrigger и издавала. Хорошо это или плохо — покажет будущее, только приставочный дух в игре наверняка останется. Взгляните хотя бы на описания монстров и боевую систему.

Вы сможете управлять командой, состоящей максимум из 3 персонажей, причем один из них ведет оставшихся двоих — как в Fallout. Стоит появиться опасности, и спутники «главного» сами займут стратегически выигрышные позиции. Сами поединки устроены в значительной степени поприставочному. Система сражений — псевдопошаговая, как в Final Fantasy. Более того, будут специальные комбинированные атаки и заклинания, проводимые одновременно несколькими членами партии — еще одно воспоминание о Chrono Trigger. Используя преимущества 3D-технологии,





разработчики собираются учитывать в бою расположение персонажей, их рост и тому подобные «мелочи». А Том Холл обещал позаботиться, чтобы в игре не было бессмысленных сражений.

Основное действие теперь будет демонстрироваться в перспективе три четверти. В придачу к этому введено огромное количество кинематографически-хитрых перемещений камеры — вид сверху, вид сбоку, наезд «по-Хичкоковски» и так далее.

Время от времени игру будут прерывать вставные фрагменты в мрачно-готическом стиле, выполненные при помощи того же самого игрового движка и, если верить разработчикам, качеством не уступающие хорошему видео. Переделан Quake'овский блок работы с текстурами — для использования 32-битных текстур высокого разрешения. Исходя из скорости машины и параметров 3D-карты, движок теперь сам меняет и глубину цвета. На десерт же припасен новый механизм обработки цветных источников света. Например, когда персонаж находится между красной и синей лампами, на нем появляются мягкие фиолетовые блики. Тени теперь правильно ложатся друг на друга, на изогнутые поверхности и на персонажей, а если источники света яркие, появляется эффект lens flare. Обещают, что глубокие водоемы будут менее прозрачны, чем мелкие, что туман будет клубиться особенно реалистично, что энергетические поля будут полупрозрачными, а лазерные лучи - особенно яркими... При этом программисты утверждают, что скорость обсчета от этого вовсе не замедлится — движок будет ускорен до предела.

Говорить о качестве игры пока рано: отдельные части смотрятся и звучат очень завлекательно, но пощупать их мышкой не удается. Пока создано лишь несколько тестовых карт, на которых идет обкатка движка и примеряются всевозможные художественные решения. Большая же часть **Anachronox** пребывает пока в голове генерального продюсера Тома Холла. И дело тут не только сроках выхода игры. Сам Холл говорит об этом так: «Когда я впервые задумался над сюжетом, он получился чересчур огромен, настолько, что им просто нельзя было воспользоваться! Мне пришлось выбросить две трети материала, так что теперь, для завершения истории, мы будем выпускать еще два комплекта дополнительных уровней». **СИ**

Несколько цифр:

Мест для посещения — 168

Врагов и монстров — 189 видов

NPC — 449 персонажей

Из них «NPC, которым есть что сказать» — 130


MEDIEVIL
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск за $15!

Climax Landers

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Climax Entertainment
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Жанр ролевых игр в Японии чрезвычайно популярен. Жители этой страны не только любят RPG, но и делать их умеют. Да не просто, а так, что конечный результат практически всегда становится хитом мирового значения. Очевидно, что готовящийся к выпуску и всеми ожидаемый Dreamcast не может обойтись без хорошей «стартовой» игры данного жанра. Sega, по имеющейся информации, готовит Phantasy Star V — продолжение великолепной серии ролевых игр, запущенной (в хорошем смысле слова) впервые еще на восьмибитной Master System. К проекту подключилась и команда Climax Entertainment, известная завладевшей в свое время умами многих игроков мегадрайвовской Landstalker, а позже и довольно известным сатурновским Dark Saviour. В общем, история у разработчиков славная, а опыт солидный. Проект же носит название Climax Landers и обещает стать достойным представителем своего класса.







Действие **Climax Landers** разворачивается в неком таинственном мире, секрет создания которого вам и предстоит разгадать. Чем он так таинственен? Дело в том, что весь он разбит в свою очередь на достаточно большое количество мелких мирочков, каждый из которых похож на какое-нибудь государство (группу государств) нашей планеты в определенный исторический период. То есть вам встретится мир средневековой Европы, Японии образца восьмидесятых годов, Древний мир и так далее. Миры эти отделены друг от друга, но, в результате необъяснимых явлений, иногда они объединяются в один. Все это — одна большая загадка, которую предстоит разрешить главному герою с «говорящим» именем Sword (Меч).

В этой игре разработчики отступили от привычной им концепции, и бои в ней, в отличие от Landstalker и прочих, не будут action`овыми, а, подобно Shining Force, Breath of Fire или той же Phantasy Star, пошаговыми. Есть, конечно, люди, которые такой режим на дух не переносят, но уважающих его за «стратегичность» все-таки больше. А кроме пошаговых боев **Climax Landers** может предложить нам и много других интересных элементов.





Конечно же, прекрасную графику — в возможностях Dreamcast сомневаться не приходится, но это далеко не главное. Лабиринты, в которых вам порой, согласно традициям японских RPG, придется бродить, каждый раз будут заново генерироваться, и если вам захочется во второй-третий-четвертый разок пройти CL, то вас ждет во многом (конечно, не во всем) новая игра. Если разработчики еще и предусмотрят несколько вариантов концовок, то продукт получится стопроцентно не одноразовым. Но об этом пока ничего не было сказано.

Зато кое-что известно о выращивании монстров. Дело неполноценного домашнего животного Тамаготчи живет и процветает. Отловленный в процессе игры монстр может быть заточен в некое подобие инкубатора, где он будет расти и развиваться. А вы должны за ним ухаживать, вероятно, кормить и заниматься тому подобной чушью. Маленького дармоеда можно сохранить на фирменной Dreamcast`овской карточке памяти и воспитывать отдельно от самой приставки, подобно Godzilla Generations. Кто на очереди? Выращиваемые в комнатных условиях бойцы Street Fighter и Virtua Fighter? Точное назначение выращенных питомцев пока точно не выяснено: может просто для души, а может они будут участвовать в битвах на вашей стороне, как в известной Azure Dreams.





Этим, собственно, имеющаяся на данный момент информация и исчерпывается. Пока же могу порекомендовать вам порассматривать красивые скриншотики и пооблизываться в ожидании неплохой игрушки. **СИ**

DC | Geist Force

Geist Force

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	3D-стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sega of America/Netter Digital Entertainment
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	конец 1998

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

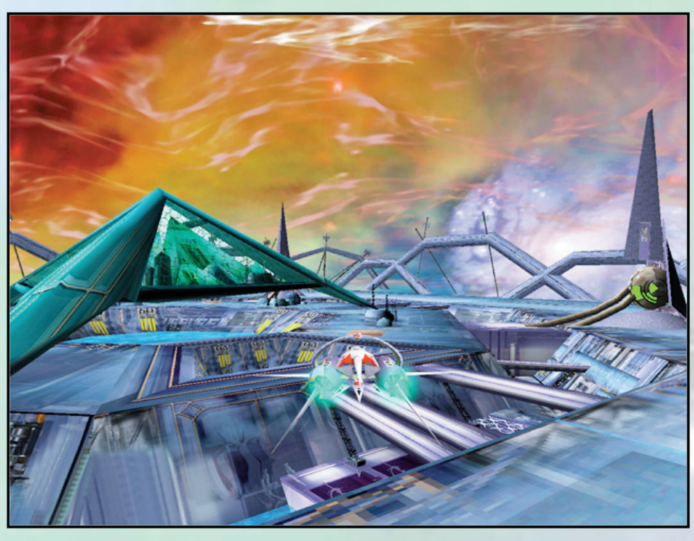
Geist Force — первая игра американского подразделения Sega для Dreamcast. Создается она в сотрудничестве с известной (правда, далеко не всем) компанией Netter Digital Entertainment, специализирующейся на создании спецэффектов для фильмов и ставшей знаменитой благодаря прекрасно проделанной работе над популярным во всем мире (наша страна — не исключение) сериалом Babylon 5. Даже наградой какой-то была отмечена... А теперь занялась спецэффектами и видеовставками к видеоигре. Так что, с графикой все ясно.

По жанру **Geist Force** — типичная леталка-стрелялка, не блещущая сюжетом. Но последнего и не требуется. Действие игры происходит на какой-то весьма отдаленной планетке, привлекшей наше внимание засильем на ней злобных зеленых человечков. Всех их, само собой, необходимо жестоко перестрелять и, тем самым, спасти Вселенную от порабощения и последующего насильственного насаждения демократии. А для выполнения сей святой миссии необходимо иметь крепкие нервы, натренированный спинной мозг, отличную реакцию, минимум интеллекта и большие пальцы на обеих руках. Вперед, с песней! Летаем по красивейшим пейзажам, расстреливаем противничков, уворачиваемся от выстрелов. Все стандартно, но красиво и, как обещают разработчики, действительно интересно. Поверим им, ведь действительно после трудового (а для кого-то не очень) дня так приятно поиграться во что-нибудь простенькое, но визуально приятное. А **Geist Force**, похоже, именно из таких. Тем более, что и изматывающих усталую нервную систему долгих загрузок не будет — спасибо мощному Dreamcast'у.





Обладая потрясающей графикой, игра вряд ли пройдет незамеченной в первой волне игр для новой сеговской системы. Вполне возможно, **Geist Force** — потенциальный лучший представитель жанра. Но давайте все-таки дождемся выхода... нет, даже не этой игры, а «хотя бы» Dreamcast`a. Там и поговорим... **СИ**

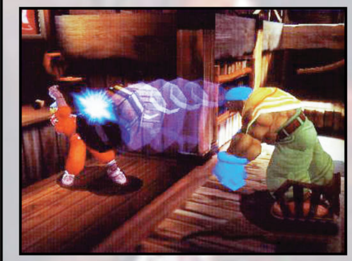


Power Stone

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast, NAOMI
ЖАНР:	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
ОНЛАЙН:	www.capcom.com
ВЫХОД:	весна 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

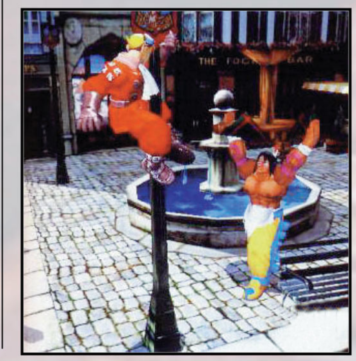
Популярность Virtua Fighter в Стране Восходящего Солнца огромна, и VF3, доселе известный нам только по игровым автоматам, имеет все шансы стать одной из самых продаваемых игр для Dreamcast в данном государстве, как, впрочем, и во всем остальном мире. Позиции сего шедевра, как самого технически совершенного файтинга, до недавнего времени можно было считать незыблемыми. Плюс к тому, эта игра — потенциальный лучший поединок (я умышленно не называю VF и ряд других достойных игры этого жанра драками — для хорошего файтинга это оскорбительно) для DC, самой совершенной домашней игровой системы . Но события, происходящие в игровом мире, показали, что у творения Sega AM2 в скором времени появятся реальные конкуренты, способные потеснить его по многим позициям. В первую очередь это показанные на выставке технологий для аркадных автоматов JAMMA`98 файтинги для Naomi и, соответственно, DC: Dead or Alive 2, а также еще более «мощный» проект Power Stone от Capcom. О последнем и пойдет речь.



Capcom — корифей жанра в его современном виде. Признаюсь, что лично я являюсь огромным поклонником многими сейчас незаслуженно забываемого и игнорируемого Street Fighter, и мне чрезвычайно лестно, что любой файтинг на свете хоть в какой-то степени является его клоном. От сознания этого на душе становится очень тепло, и в таком состоянии я способен сыграть даже в безмерно убогий Killer Instinct Gold...

Но вернемся к нашим бойцам. Следует признать, что, являясь лучшим производителем 2D-поединков, Capcom не очень-то ладит с 3D. Последний ее трехмерный продукт — Rival Schools, впрочем, оказался весьма неплох, и обладателям PS просто НАДО в него поиграть, но все же это не совсем то, чего мы ждем от разработчика такого уровня. А вот **Power Stone**, похоже, порадует всех. Посмотрите на скриншоты — графика великолепна! О торчащих из персонажей углах, о дефиците полигонов, о движке SF EX наконец-то можно забыть!





В соответствии с течением времени эволюционирует и система боя. Взаимодействие с полностью трехмерной окружающей средой — за этим будущее! Дело, начатое в VF3 и активно культивируемое в Spikeout, находит свое продолжение и в **Power Stone**. Персонажи игры, судя по всему, не стритфайтеровцы (хотя некоторые здорово смахивают, например, на T.Hawk, Necro...), но я ни за что не поверю, что Capcom не запихнет какую-нибудь Sakura и сюда. Делают **Power Stone** те же люди, что и Rival Schools, а это означает, вероятно, только одно — файтинг будет чрезвычайно зрелищным и веселым, притягивающим к себе, как магнит. Единственное, что немного беспокоит, - **Power Stone**, как и RS, возможно, будет немного упрощена. Но ничего, Capcom от нового движка просто так не отцепится, и, очень вероятно, все в том же 99 мы получим что-нибудь вроде SF EX3.

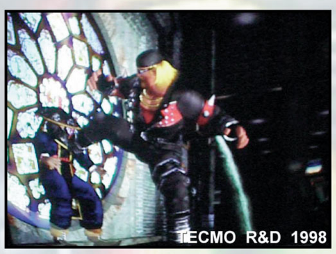
Пока информации по данному проекту ничтожно мало, но то, что удалось увидеть — невероятно. И это — слово не фаната SF и Capcom, а просто большого любителя файтингов. **СИ**

Dead or Alive 2

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast, NAOMI
ЖАНР:	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Tecmo
РАЗРАБОТЧИК:	Tecmo
ОНЛАЙН:	www.tecmo.co.jp
ВЫХОД:	третий квартал 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Первый Dead or Alive в свое время приятно удивил многих. Еще бы — кто мог заранее предугадать, что «очередной» 3D-файтинг для PlayStation, да еще и от создателей Ninja Gaiden, ранее не проявлявшихся на сем поприще, может оказаться настолько успешным. По сути, игра представляла собой прямой клон Virtua Fighter для PS, отличаясь от предшественника лишь возможностью перехвата удара — нововведением интересным, однако реализованным, к сожалению, далеко не на высшем уровне, да персонажами женского пола и возможностью их раздевания. Последнее сделало игру культовой среди подростков.





Успех вдохновил Tecmo на новые творения, и теперь упомянутый японский производитель собирается выпустить то же самое, но с улучшенной графикой и новомодными изменениями в геймплее, сначала для игровых автоматов Naomi, а потом и для Dreamcast.

С точки зрения графики грядущий **DoA2** — само совершенство, и вполне способен «заткнуть за пояс» тот же VF3. Здесь все настолько красиво, что кажется силиконовым роликом (впрочем, это как раз не удивительно: для DC подобное качество графики, по-моему, уже стало нормой). Изменится и состав персонажей — из старых знакомых нас ожидают лишь двое бойцов, о новых же практически ничего не известно. Однако можно предположить, что девушек, а следовательно, и костюмов, станет еще больше...



Как уже было сказано выше, ветер перемен не обошел стороной и игровой процесс. К примеру, все бэкграунды отныне стали трехмерными и даже интерактивными — с ними можно взаимодействовать. Как следствие , о взрывающихся за пределами ринга (хотя довольно часто встающих после этого на ноги) противниках, скорее всего, придется забыть. Последнее — уже веяние времени: файтинги «новой волны», такие как Spikeout, Power Stone и представленный в этой статье продукт, значительно превосходят своих предшественников по интерактивности, что для нас ново и, следовательно, интересно.



Хотя кому как... Мне, например, немного грустно: от нас уходит целая эпоха. Канули в Лету те времена, когда люди ночами просиживали перед монитором или телевизором за тем, что действительно называлось ИГРАМИ, а не за графикой и звуком, коими так ослепляет нас большая часть игр современности. Однако хочется верить, что разработчики, понимая, что народ день ото дня становится разборчивее, рано или поздно вспомнят и о gameplay. И хочется верить, что продолжение первого **DoA** окажется достойным своего предшественника, став веселой, озорной, но при этом и далеко не самой убогой технически игрой. Время у нее есть, до выхода еще очень и очень долго.

И потом, не на ней одной свет клином сошелся: среди проектов, назначенных на более ранний срок, присутствуют не менее достойные внимания вещи — например, те же PowerStone и VF3tb. А **DoA2** просто хороша для разнообразия. Ну и девушек пораздевать... **СИ**

Evolution

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	ESP/Sting
ОНЛАЙН:	www.sting.co.jp
ВЫХОД:	первая половина1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Evolution будет очень хорошей игрой. Такой вывод можно сделать даже несмотря на то, что она еще не вышла, зная только название фирмы-разработчика. А это Sting — японская команда, прославившая себя ролевыми играми, и не какими-нибудь, а подлинными шедеврами в своем жанре. Изначально эта группа людей работала в Square над, не побоюсь этого слова, прекрасной Chrono Trigger для SNES, а позже, уже отделившись, но все еще сотрудничая со всемирно известным производителем RPG и не только, Sting выпустила для Super Famicom (японский вариант SNES) сверхпопулярную в Японии Treasure Hunter G (на Западе, к сожалению, не появившуюся из-за упавшей популярности и грядущей смерти нинтендовской шестнадцатибитной системы). Ну а первый опыт команды в тридцатидвухбитном формате — Baroque для Saturn.

Более всего **Evolution** напоминает уже упомянутый Chrono Trigger. Сходство наблюдается во всем: и в дизайне персонажей, и в системе боев, и даже в немного необычной атмосфере обеих игр. Единственное «незначительное» отличие кроется в графике. Мир обрел полноценное третье измерение и обогатился различными техническими спецэффектами, поражающими игрока в основном во время боев. Последние, кстати, выполнены в стиле Final Fantasy и Chrono Trigger: они, если можно так выразиться, «пошаговые в реальном времени». То есть вы отдаете персонажам приказы, те их выполняют в порядке очереди, однако излишне «тормозить» при этом не рекомендуется — противник не ждет и всегда готов набить вашим подопечным различные части тела.



О сюжете. Не ждите традиционного «фэнтези» — **Evolution** постарается погрузить вас в странный мир, наиболее похожий на тридцатые годы нашего столетия. Главный герой игры — шестнадцатилетний парень по имени Mag Launcher, ну очень похожий на Crono из... сами понимаете откуда (не подумайте плохого!).



Как обычно, в странствиях ему помогают верные друзья, тоже обладатели весьма интересных имен: Chain Gun, Gre Nade, Linear Cannon и другие. Весь сюжет вертится вокруг каких-то древних цивилизаций, необычного артефакта CyFrame и прочих подобных вещей. Не удивлюсь, если в этот перечень войдут и путешествия во времени — по примеру знаменитого предшественника...

Повторюсь еще раз — вся игра по духу близка Chrono Trigger и является своеобразным римэйком или даже скорее эволюцией (**Evolution**) оного. А это, смею вас заверить, очень даже хорошо. В обязательном порядке рекомендуется всем поклонникам раннего творчества Sting (не того, который поет, а разработчика игр). **СИ**

Ehrgeiz

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Square
РАЗРАБОТЧИК:	Dream Factory
ОНЛАЙН:	www.square.co.jp
ВЫХОД:	конец 1999

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Игра в жанре драк сегодня является одной из самых трудных для воплощения в жизнь. И только самым лучшим разработчикам удается попасть своим произведением в точку (то есть, создать настоящий хит), и, заодно, придать ему достаточное количество оригинальности, чтобы оно не потерялось среди подобных произведений, а также осталось бы популярным в течение долгого периода времени. И все вы прекрасно знаете эти произведения. В начале 90-х годов это, конечно, был Street Fighter и конкурирующий с ним Mortal Kombat, а сегодня это — Virtua Fighter и знакомый каждому из нас Tekken. Эти четыре произведения в определенный момент времени достигли такой популярности, что тягаться с ними уже не имело смысла. В частности, на PlayStation абсолютным лидером жанра всегда был и по сей день остается Tekken. Многие пытались повторить его успех, но слепое копирование идей этой серии, либо добавление в нее минимальных изменений, всегда приносило один и тот же плачевный результат. Не смотря ни на что, большинство из нас как играло в Tekken, так и продолжает играть в это творение талантливых разработчиков из компании Namco.

Но даже лучшая игра или лучший подход к ее реализации постепенно надоедает. И первыми «жертвами» этого процесса становятся те из нас, которые являются самыми ярыми фанатами того или иного жанра. Именно эти люди всегда ждут от игр гораздо большего, чем они могут дать, и постоянно готовы принять что-нибудь свежее и неординарное. К счастью, среди разработчиков игр для PlayStation имеется такая замечательная компания, как Square. К ее чести стоит сказать, что именно у этого новичка в деле создания драк постоянно получается взглянуть на привычный нам жанр совершенно с иной стороны. Нет, ей пока еще так и не удалось создать такую игру, которая бы опередила свое время и стала бы новым Street Fighter'ом или Virtua Fighter'ом. И нет, ей так и не удалось представить им реальную конкуренцию, как это удалось создателям Mortal Kombat и Tekken. Но, в отличие от других компаний, Square в этом жанре делает по-настоящему альтернативные и экспериментальные игры, нацеленные на тех из нас, кто уже успел вдоволь наиграться в те произведения, которые нравятся абсолютному большинству. И одной из таких игр должен стать безумно интересный проект от создателей серии Tobal, получивший такое же нестандартное, как и сама игра, название **Ehrgeiz**.

Впервые данная игра появилась на игровых автоматах еще весной этого года и завоевала себе немало поклонников. Для ее создания разработчики использовали технологию, впервые примененную для реализации на автоматах третьего Tekken'а. Многие из вас, наверное, уже прекрасно знают, что, по своей сути, эта технология представляет собой ускоренный вариант PlayStation с большим количеством оперативной памяти. Вследствие этого, большинство журналистов еще полгода назад высказывали свои опасения, что перевод подобных игр на домашнюю приставку будет занятием не из легких. Тем не менее, версия Tekken 3 для PlayStation помогла рассеять эти сомнения. Безусловно, модели бойцов потеряли несколько несущественных деталей, а сами арены из трехмерных превратились в плоские, но, в общем, игра осталась все такой же быстрой и привлекательной, как и раньше. Именно поэтому, надежда увидеть **Ehrgeiz** и на домашних приставках, еще с момента ее первого анонса, казалась вполне осуществимой. Тем не менее, Square удивила нас всех, сообщив о том, что ее **Ehrgeiz** будет переведен на PlayStation уже в этом году. Более того, компания также сообщила, что это будет не просто тупой перевод игры с автомата на приставку, а настоящая новая версия игры с кучей разных нововведений в игровом процессе. Единственное, что компания пока не удосужилась сообщить, так это дату перевода этой игры на английский язык. Но мы надеемся, что многочисленные публикации в мировой прессе помогут Square собраться с силами и решиться выпустить это интересное произведение не только в Японии. Иными словами, повторение истории с Tobal 2 (который так и не был переведен на английский язык), издательству Square Electronic Arts уже никто не простит.







Но давайте непосредственно вернемся к основному предмету нашего разговора, а именно, к самой игре. Начнем, как обычно, с ее предыстории. Итак, **Ehrgeiz** (что в переводе на русский язык примерно означает «амбиция») является именем древнего меча, за право обладание которым и бьются на аренах все участники одноименного турнира. Некоторые из них борются за него, чтобы буквально удовлетворить свои амбиции, а некоторые из них хотят получить себе этот меч в корыстных целях. Все дело в том, что это оружие украшает таинственный камень, который может открыть его обладателям несметные сокровища погибшей цивилизации. Этот камень, как только он попадает в руки человека, начинает как будто звать его (человека, то есть) на помощь, направляя его на восток, к таинственным руинам древнего города. Там, по преданиям, за массивной дверью, запечатанной магическим заклинанием, и хранятся все тайны и богатства этой цивилизации. И только магия таинственного камня способна открыть эту дверь...







Но вся эта красивая, практически, сказочная история, служит лишь фоном для настоящей, бескомпромиссной драки один на один, благодаря которой Ehrgeiz смог заинтересовать фанатов этого жанра игр на игровых автоматах и, скорее всего, заинтересует любителей подраться на игровых приставках. Итак, по своей сути данный проект можно смело назвать наследником всех последних популярных драк, — начиная от третьего Tekken'а и Virtua Fighter'а, и заканчивая Bushido Blade и Tobal'ом. Все дело в том, что ее создателю, приложившему ранее свою руку к разработке как первого Virtua Fighter'а, так и второго Tekken'а, удалось в своей новой игре объединить все лучшие моменты этих знаменитых игр, добавив к ним множество различных деталей, присущих только его собственным произведениям.

Начнем с того, что из третьего Virtua Fighter'а директор Dream Factory взял самую отличительную его черту, а именно, наличие в игре нестандартных трехмерных арен и возможность применения их особенностей в бою. На практике это означает, что вместо привычных квадратных рингов, в **Ehrgeiz** используются полноценные многоуровневые арены, заполненные различными деталями: стенами, балконами, коробками, бочками и прочими интерактивными предметами. Некоторые из этих предметов можно непосредственно использовать против своего противника. В частности, можно кинуть во врага коробкой, покатить на него бочку, спрыгнуть на врага с балкона, и так далее. Кроме того, часть этих предметов при контакте с противником или стеной будет разбиваться, и в случайном порядке оставлять после себя на арене какое-либо оружие, которое также можно пустить в ход. Из Tekken'а автор игры позаимствовал управление бойцами, а также скорость и стиль проведения драк. Но к привычной нам картине происходящего он смог добавить и ряд отличительных особенностей. Так, скажем, все до единого персонажа экипированы различным оружием, которое находит применение в дальнем бою. А такой тип боя играет не последнюю роль в этом продукте. Все дело в том, что в игре вы можете свободно, практически как в Bushido Blade, перемещать своего персонажа по рингу. К сожалению, автоматической наводки на противника в игре нет, поэтому игрокам придется потратить некоторое время на привыкание к такому реалистичному подходу к реализации драк. Кроме того, большинство персонажей обладают также и магическими способностями. В частности, некоторые из них могут даже превращаться во время боя в животных (прямо как в Bloody Roar). И, как в Tobal'е, все действие игры будет идти на высоком разрешении, герои будут двигаться по аренам как живые, а сама драка будет расширена неким вариантам популярного режима Quest, напоминающего собой настоящую RPG. И, наконец, специально для фанатов Square, Dream Factory решила включить в игру сразу нескольких героев из седьмой Final Fantasy. Ну, в общем, нам лишь остается дождаться зимы, чтобы испытать на себе эту интересную игру. И тогда мы снова к ней вернемся, чтобы отрапортовать о проделанной Dream Factory работе.

СИ















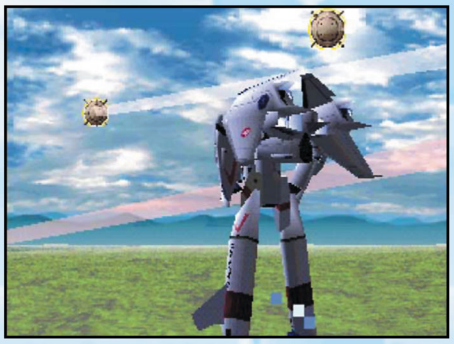
Macros Digital Mission VF-X 2

Михаил РАЗУМКИН

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai
РАЗРАБОТЧИК:	Bandai Visual
ОНЛАЙН:	www.bandai.co.jp
ВЫХОД:	Начало 1999

Дело было в 1999 году нашей эры. Инопланетный корабль потерпел крушение и упал на Землю. Спустя некоторое время он был восстановлен, а земляне получили в свое распоряжение невиданные ранее супертехнологии. Но вскоре произошла роковая для землян встреча с наследниками технологии Robotech — жестокими воинами Zentraedi. Так началась бесконечная война за таинственную протокультуру.

Итак, японское издательство Bandai готово вновь погрузить вас во вселенную Robotech и предоставить возможность испытать себя в битвах с этими ужасными Zentraedi. Но не подумайте, что вам придется сражаться в одиночку. Кроме вас, на планете остались и другие люди, хотя их и очень мало, и все они разбросаны по разным частям планеты. Так что во время миссии вы останетесь один на один со своим врагом. Ваше преимущество в бою — оружие, которое намного превосходит мощность оружия Zentraedi. Ваше «средство передвижения» — Varitech fighter (Valkyrie), суперистребитель, способный принимать три различных формы (для разных видов боя). Причем даже на столь ранней стадии разработки этой игры (готовой пока лишь на 40%) трансформация вашего истребителя на экране выглядит очень даже впечатляюще. А так как вид на ваш робот-самолет в данной игре будет от третьего лица, то всю красоту этого процесса вы сможете лицезреть сотни раз.

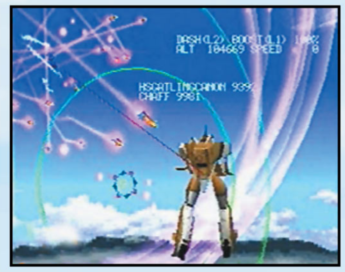




Сюжетная основа игры линейна, однако миссии можно проходить в любом порядке. По мере прохождения вам засчитываются очки, на которые приобретается новое оборудование и новые модификации самих Varitech'ов. А последних обещают, по меньшей мере, 10 различных разновидностей.

Почти все бои происходят над поверхностью Земли, и по своему виду игра больше походит на какой-нибудь симулятор, нежели на обычную стрелялку. Внизу, под местом проведения боев, раскинутся красивые земные ландшафты. По мере удаления от поверхности на них плавно скрываются детали, и крупные обьекты обретают все более правильные очертания. И, наоборот, при приближении вы сможете разглядеть даже отдельные дома и, мало того, приземлиться рядом с ними. В небе проплывают облака, а когда их нет, оно становится голубым и почти прозрачным. А теперь добавьте к этому мирному пейзажу всевозможные эффекты типа шлейфов ракет, прозрачных сфер силовых полей, всполохи взрывов, и вы получите примерное представление о графике в игре.

Миссии проходят в любое время суток — враг может напасть в вечерних сумерках, на рассвете или даже ночью. В общем, даже при своих 40% завершенности игра выглядит лучше, чем многие законченные. Но графика, сами понимаете, — это только полдела, так что с выводами по поводу этой игры мы пока повременим.





Тем не менее, издательство Bandai со своим **Macros Digital Mission VF-X 2** для PS, по моему, попала в десятку.

СИ

Dragon Valor

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	action\RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ОНЛАЙН:	www.namco.co.jp
ВЫХОД:	весна 1999

В последнее время очень модно стало переделывать игры прошлых лет. И всем, ясное дело, интересно: как будет выглядеть старый змей в новой шкуре? Вот и Namco весной собирается предложить японцам, а позже, возможно, и всем остальным, еще один римейк. За основу взят ролевик золотой эры восьмибиток под названием Dragonbuster. Осовремененный же вариант получил гордое наименование Dragon Valor.









Представлять собой «новая» игрушка будет странствия трехмереного полигонального человечка по трехмерному полигональному миру с единственной целью: уничтожить правящих в сказочном королевстве зловредных полигональных драконов. Человечков будет довольно много, так как **Dragon Valor** охватывает внушительный период времени, и с наступлением «новых времен» очередного дракона пойдет рубать потомок предыдущего охотника за драконьими ушами. При этом человечки обладают интересными, редко кому свойственными в виртуальном мире способностями влюбляться, жениться и размножаться, и у вас, похоже, будет возможность заняться селекцией, выводя соим героям достойных наследников. Не уверен, была ли упомянутая способность в заросшем мхом Dragonbuster, но точно знаю, что она присутствовала в великолепной Phantasy Star III.



Однако разработчики заявляют, что главное место в **Dragon Valor** будет занимать все же не размножение персонажей, а грандиозные битвы с драконами. Им, вобщем-то, виднее. В целом, проект мне нравится — не знаю как вам, — а посему предлагаю обратить на него внимание и понадеятся на его выход на западе. А опасения по поводу этого самого выхода имеются: приходит на память история с великолепной Grandia для Saturn. Вдруг перевод сей игры с недоступного большей части населения японского не сочтут целесообразным и коммерчески выгодным — в случае если DC займет прочные позиции? Подождем следующего года, а там, глядишь, и узнаем...

СИ





Legend of Legaia

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sony
РАЗРАБОТЧИК:	Contrail
ОНЛАЙН:	www.playstation.com
ВЫХОД:	ноябрь 1998

Legend of Legaia, вероятно, один из самых перспективных проектов конца этого года. Многие считают сей ролевик ответом Sony на Square`овские произведения искусства, что вполне соответствует истине. Разрабатывается LoL командой Contrail, которая, если помните, уже успела осчастливить PlayStation одной своей ролевой игрой — Wild Arms, не ставшей сверхпопулярной и не заслужившей гимнов в свою честь, но известность получившей.

По идее, **LoL** будет очень отличаться от предыдущего творения команды. Обещан великолепнейший дизайн персонажей, прекрасная затягивающая игровая среда, оригинальная система боя, неплохая графика. С последней все понятно: она, естественно, полностью трехмерна и полигональна - сейчас редко кто станет делать подругому (а зря — Alundra многие любят).

Известно, что в мире Legaia люди мирно сосуществуют с разнообразными дикими животными, и это, скорее всего, должно достаточно обогатить атмосферу игры. Главный герой — человек по имени Vahn, но в своих поисках понятия не имеет чего он не одинок. А значит, к вашей партии присоединятся дополнительные дву- и четвероногие персонажи, и будут со страшной силой вредить... то есть, я хотел сказать, помогать.

Самый оригинальный момент, как сообщают, — система боя. Местами она даже напоминает файтинг. Атаки делятся на магические и физические. Физические можно объединять в комбы и, таким образом, наносить более серьезные увечья.







Выйдет этот шедевр уже в ноябре-декабре этого года. Правда, в Японии. Так что, если не затянут с переводом и если вообще возьмутся переводить, очень скоро этот широкомасштабный прект мы сможем опробовать сами. Японцы считают LoL перспективной игрой, и я склонен поверить им. В ролевиках они толк знают...

СИ

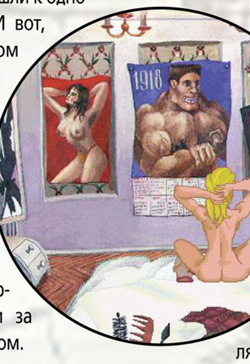
Петька и Василий Иванович спасают галактику

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Квест-пародия
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
РАЗРАБОТЧИК:	SBG
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 16 MB RAM,6-x CD-ROM, Mouse, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	www.buka.ru
ВЫХОД:	Ноябрь 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	нет и быть не может

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

ЭТУ игру можно издавать только в России. Как говорится, «...что русскому в радость, то немцу смерть»

Свершилось! Родилось! Выходит в свет детище наших отечественных разработчиков «**Петька и Василий Иванович спасают галактику**»! Долго мы ждали «**ПиВИЧ**»а, но, как говорится, лучше поздно, чем никогда. Тем более, что проект не какой-нибудь, а самый что ни на есть родной, русский, с любимыми героями и с «нашими» приколами. Творение вышло действительно глобальным, аж на три диска, и смеем вас заверить, работа над «**ПиВИЧ**»ем оказалась далеко не пустой тратой времени. За время ожидания игры была написана масса разных статей, превьюшек, информацию собирали по крупицам, много было разговоров о том, какой будет игрушка, получится она или не получится, оправдает ожидания всей страны или не оправдает, и в конце концов все пришли к одному вопросу: когда? И вот, наконец, с трепетом сообщаем: «**Петька и Василий Иванович спасают галактику**» выходит в середине ноября! По всей видимости, появляется еще одна гордость отечественного компьютерного рынка, следом за «Колобками» и «ГЭГ»ом.



Вот и настало время поведать миру, что все-таки представляет собой окончательный вариант игры и с чем его едят. Те, кто следил за ходом «боевых» действий, уже в курсе, что за сюжет завернули авторы, но для создания полной картины выходящей игры напомним его основные моменты.



Настоящий красноармеец, как гринписовец — любит всякую животину, особенно ежели с горчичкой да под водочку!

Итак, много веков назад летел себе через нашу галактику космический корабль. Вез он на себе немереное количество инопланетян. Рядом с Землей он взял и сломался. И потерпел крушение, в результате которого (каким образом, правда, непонятно) у нашей родной Земли появляется спутник Луна — а мы-то все гадаем, откуда у нашей планеты спутник... Находившиеся на корабле гуманоиды погибли за исключением тех, кто находился в состоянии анабиоза, а по-русски — в спячке. Только пушкой их разбудить и представлялось возможным. И через много тысяч лет такой момент настал: как всегда, спасибо русским — революцию затеяли. Как раз и пушечка к месту оказалась — выстрел с исторического крейсера попадает прямиком в Луну, где и спят ангельским сном пришельцы-гуманоиды. Проснулись ребятки и, дружно посовещавшись, пришли к выводу, что без захвата Земли им никак не обойтись, и вовсю стали готовиться ко вторжению. Обнаружив на планете малюсенькое местечко под названием «Гадюкино — пуп Земли», они решают начать захват с этого самого пупа — наиважнейшего, по их мнению,

Превратился бы ты, самовар, в самогонный аппарат! Толку было б от тебя больше во сто крат!



стратегического пункта. Но глупые гуманоиды даже представить себе не могли, на кого они нарвались. Ведь в Гадюкино вовсю идет борьба между беляками и красными.

Доблестных красных бойцов возглавляет не кто иной, как Василь Иваныч Чапаев. А от Чапая даже гуманоид не спрячется! Впрочем, Чапаеву не до инопланетян — накануне кто-то выкрал из штаба полковое знамя! Для наших это великая трагедия, и поэтому весь уважающий себя личный состав Красной Армии беззаветно пьян. Ну, и разумеется, красный командир со своим помощником-соратником-другом Петькой отправляются на поиски знамени и попутно собираются отомстить подлым белогвардейцам за поруганную честь чапаевской дивизии. Вот тут и начинаются самые невероятные приключения Чапая, Петьки и, естественно, пулеметчицы Анки.

Лучшее кино, Петька, это вино!



И какие приключения! Весь игровой процесс — одна большая радость! Сразу становится ясно только одно: ЭТУ игру можно издавать только в России. Как говорится, «...что русскому в радость, то немцу смерть». Ни в одной стране мира не поймут этих невероятных, изящно балансирующих на грани доброй, здоровой пошлости шуток! Только здесь, в России, над ними будут смеяться до умопомрачения и боли в суставах, бесконечно пересказывать их друзьям и знакомым, цитировать в общественном транспорте, писать на заборах. Кстати, многие перлы, давно вошедшие в наш с вами разговорный язык, тоже встречаются в игре. А чего стоят диалоги между героями — будь то серьезные рассуждения Петьки и Василь Иваныча о некрофилии или двусмысленные высказывания Фурманова о том, что «...план у нас есть»! Авторы игры прошлись по всему: алкоголизм, наркомания, проституция, политика, красные-белые-голубые — всего не перечислишь!

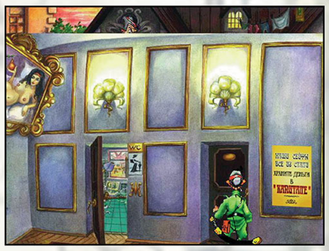


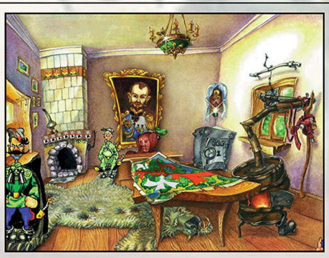




Интересно, что все промежуточные задания, которые ставятся перед игроком на пути к великой цели, вполне логичны. Например: хочешь получить от пионера Павлика банку спирта — будь любезен, принеси ему банку «спрайта»; хочешь попариться в бане — отыщи дрова, которые, в принципе, есть у Фурманова, но тот — су.. суровый политрук, жадничает. В общем, pure квест. Другое дело, что не каждое логичное задание имеет логичное решение. И рваные провода у трансформатора на опушке не удастся замкнуть ни металлическим ключом, ни стальной подковой. Только Василь Иванычем лично. Зато из подковы и дохлой кукушки из часов выйдет отличный магнит...







На самом деле, каждая правильно решенная задачка вызывает у играющего поросячий визг — так здорово все про-

ДОСТОИНСТВА

Всего журнала не хватит, чтобы перечислить хотя бы часть — игра просто класс!

НЕДОСТАТКИ

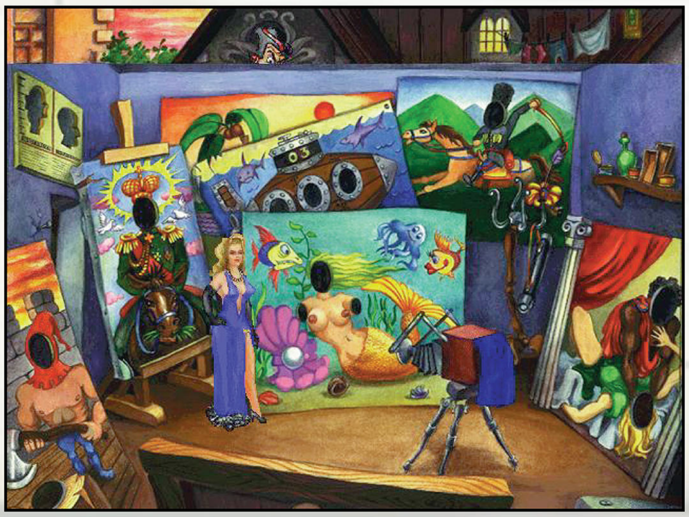
В бета-версии мелкие баги с движком на отдельных экранах, только этого долго не замечаешь — уж очень приятно играть.

РЕЗЮМЕ

ОТЛИЧНАЯ ИГРА! НЕ ПРОПУСТИТЕ

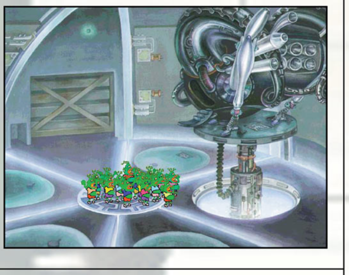
8.0

1	VIDEO
1	SOUND
1,5	INTERFACE
1,5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







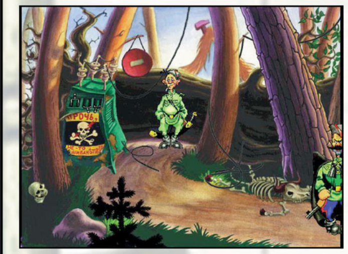






Наша страна без серпа и молота — как корова без молока!





Макароны — еда итальянская. Употреблять с умом надо — класть в рот только вдоль!



думано. И когда хоть что-то делаешь с тысяча сто первой попытки правильно, понимаешь вдруг: да тебе все вокруг подсказывали, что делать! Тебя носом в это тыкали, а ты не видел — таким нестандартным на первый взгляд кажется решение. Да, люк в доме Фурманова не удается открыть, потому что он прибит гвоздями к полу, но зато угадайте, куда ведет потайной ход из камина в штабе белых? А чего, как не надувных голых баб, больше всего боятся вороны?!

Как дела на фронтах политподготовки? — Все идет по плану!

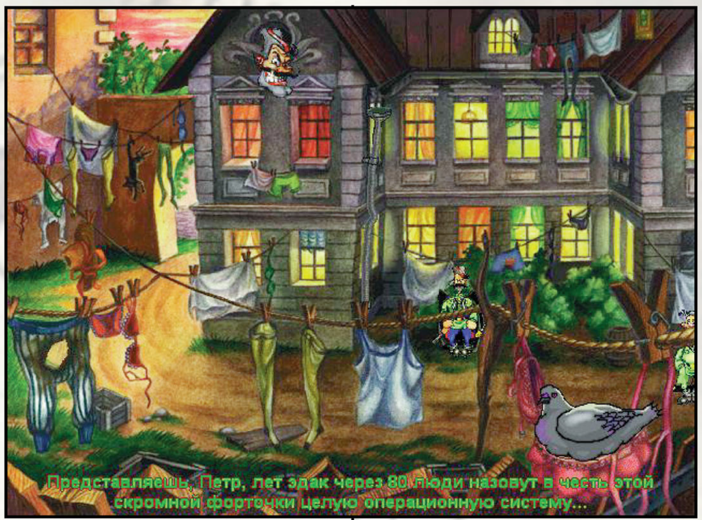


На самом деле, не подумайте, что персонажей в игре всего-то — Чапай да его ребята плюс Петька и голые бабы. Здесь вам и матрос-дезертир, и пасечник Кузьмич, и колоритная продавщица в местном продмаге, который доблестные бойцы Красной Армии ласково именуют «Источник», и белогвардейские прихвостни, не говоря уж об инопланетянах — всех не сочтешь, мы, пожалуй, затронули только самую верхушку огромного айсберга. Упомянутые нами персонажи находятся только на первых экранах первого компакта, а кто там будет дальше (даже на том же первом компакте!) — рассказывать не будем, время придет — узнаете.

Но хватит хвалить геймплей — поговорим о насущном и удобном. Интерфейс? Интерфейс есть! Кто помнит Full Throttle? Вот здесь все вроде так, а вроде и нет. Принцип тот же: правый клик мышью вызывает красивую стильную менюшку, из которой можно выбрать следующие пункты: говорить, брать, использовать, разглядывать, ходить. Области применения, соответственно, понятны — использовать что-то на чем-то, идти куда-то, говорить с кем-то, брать и разглядывать что-то. Есть и еще один раздел: Петькин Чемодан. Это гибрид инвентории и меню Preferences — именно сюда прячутся все найденные вами вещи, именно отсюда вы можете попросить Василь Иваныча что-то для вас сделать — в этом плане, кстати, «**ПВИЧ**» напоминает старенький «ToonsTruck» (вы еще не поняли, что Василь Иваныч при Петьке — вроде вечного и нерушимого дополнительного инструмента, который можно в любое время использовать в своих целях, если он этого захочет, или, точнее, не будет против?), именно здесь живет красиво оформленная карта местности (указатель мыши в режиме карты вызвал у нас очередной приступ поросячьего восторга — может, мы свиньи?), с помощью которой можно экономить кучу времени при переходе из одного места в другое. Здесь же находится дискетка, кликнув на которую, вы попадаете в настройки скорости игры, громкости звука и тому подобную дребедень (здесь же, кстати, игра сохраняется). Впрочем, то, как эта дребедень оформлена, заставляет заходить в эту менюшку просто полюбоваться на оригинальное исполнение. Ни в одном квесте на своей памяти мы не жали на кнопку «сохранить»(или, точнее, «А ты сохранился?») с таким действительно приятным чувством выполненного долга. Сэйвы, кстати, впоследствии вызываются по образу пиктограммки-скриншота, созданной в момент сэйвинга — таким образом, называть их никак не нужно.

Как ни странно, описанный выше интерфейс работает удобно и безглючно. А самое главное — быстро, даже очень. Итого — быстро, на ощупь приятно, симпатично. Чего ж вам еще?

Голоса. Звуки и иже с ними. Вот что даст фору любому отечественному проекту! Уже через несколько секунд каждую фразу героев ловишь жадно, как глоток свежего воздуха в душной курилке. Все знают, что голоса героев писались на студии «СоюзМультфильм», но на момент работы над статьей никто, пожалуй, не знает, какое это производит впечатление! «**ПиВИЧ**» начинают восприниматься на слух больше, чем даже визуально! Голоса очень колоритны, и через полчаса активной игры уже и думать не хочется, что, к примеру, Чапай говорил как-то по другому. А голос Анки чего стоит! Это просто что-то! Одним словом, озвучка «**ПиВИЧ**» — явно тема целой отдельной статьи, и, на самом-то деле, лучше один раз услышать все это самому, чем... не услышать.





Верной путей идете, товарищи!





Музыка. Простенько и со вкусом. Хотя местами совсем уж и не так простенько. Классные бэкграунд-композиции в народном стиле отлично вяжутся с яркими пейзажами, каждая музыкальная тема отлично подобрана к месту и ко времени. Одним словом, как это... э... контекстно зависимое музыкальное сопровождение! Звучит отлично.

Ну, да ладно, что-то мы все о хорошем, да о хорошем. Пора сказать что-нибудь плохое. Вот например: через пять дней безотрывной игры в бету «**ПиВИЧ**» мы заметили, что движок изредка глючит. Причем это заметно с первых экранов, но психологически осознать это в первые пять дней было невозможно - не до того было. Во-первых, это все-таки бета, и в окончательном релизе все наверняка будет подправлено, а, во-вторых, на баги в игре вообще не отвлекаешься — уж слишком геймплей затягивает. Не до них. Ну, и еще мелочи: пока что не все события озвучены, не все анимашки работают и так далее. В общем, стандартные болезни бета-версии, через которые проходит любая игра (даром что не каждую удается вылечить, но «ПиВИЧ» уже ЯВНО практически здоров).

Пионер — это состояние души.

Итак, пора подводить итоги. «**Петька и Василий Иваныч спасают галактику**» — эпохальная игрушка. В такую влюбляешься с первого взгляда и навсегда. Ее хочется пройти еще раз, потом еще... до появления дыр в компактах. В общем, «**ПиВИЧ**» — просто отличная игра, она выходит именно такой, какой мы ее ждали — яркой, веселой, немножко пошлой, но удивительно красивой и доброй. Просто мечта. **СИ**

Trespasser

Сергей ***ОВЧИННИКОВ***
ovch@gameland.ru

Trespasser принес нам новое понимание игрового процесса, новые идеи и открыл дорогу очередному поколению игр, готовых реалистично имитировать миры с учетом их физических законов.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Dreamworks Interactive
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PII-233, 32 MB RAM (лучше PII-266), 3D-акселератор на базе Riva TNT или 3Dfx Voodoo 2
ОНЛАЙН:	www.trespasser.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	НЕТ

Революция... Прорыв... Небывалое достижение... Какой пресс-релиз обходится без этих удивительных слов! Революционная графика, технологический прорыв, небывалое достижение в области чего-нибудь... Игры должны продаваться, а значит, они просто обязаны привлекать к себе внимание необычными чертами. В игровой индустрии словосочетание «обычная игра» уже воспринимается как «плохая». И это далеко не показатель высокой планки, поднятой привередливыми журналистами, а истинное положение дел. Однако у процесса имеется и совершенно другая, оборотная сторона. Все то, что называется «прогрессом игровых технологий» на самом деле представляет из себя по большей части лишь иллюзорное действо, целью которого становится убедить покупателя в несуществующих качествах и достоинствах очередного Deer Hunter'а. Последнее время процесс пошел особенно активно, на помощь призываются самые различные методы, от «преимуществ использования 3D-технологий» и до банального снижения цен. Индустрия давно сделала ставку на хиты, ни одна «обычная» игра не способна пробиться сквозь тучи псевдореволюционных проектов. В то же время по-настоящему прорывные игры выходят с частотой примерно раз в год, и не более того. Производят их либо признанные мастера, захотевшие в очередной раз перевернуть весь игровой мир с ног на голову своими дикими задумками, или же талантливые одиночки-малобюджетники. Сегодняшний наш пример чрезвычайно далек от всех определений...

Trespasser. Это название вы запомните надолго. Проект компании, являющейся новичком на рынке, но снабженной неограниченным бюджетом, временем и гигантским творческим потенциалом. Dreamworks Interactive — это вообще создание в некотором смысле чрезвычайно символичное. Прежде всего, это игровая компания Стивена Спилберга, построенная по традициям и в духе почитаемой и обожествленной LucasArts. Далее, это подразделение самой активной на сегодня и самой молодой из всех крупных киностудий, ворвавшейся на рынок в конце прошлого года и устроившей в киноиндустрии настоящую бурю. Dreamworks — это также главный символ сегодняшнего огромного внимания, которое оказывается со стороны киногигантов на игровой рынок. Наконец, это именно та компания, которая обязана совершать революции и главное, обладает всеми возможностями для этого. По поводу кинофильмов производства Dreamworks непременно выскажутся кинокритики, а вот что касается игр, то теперь, после выхода **Trespasser**, первоначальную задачу детища Спилберга можно считать выполненной. Эдакого переполоха игровой мир не видел уже очень-очень давно. Пожалуй, со времен Myst.



Сразу после анонса игры около двух лет назад Dreamworks расколола игроков на «верующих и неверующих», ненавистников и поклонников идеи воплощения реального мира на экранах мониторов. То, что предлагали смелые дизайнеры и программисты из Dreamworks, казалось совершенно нереальным. Тогда, когда мир считал Quake самым совершенным из творений, мирясь с медленным съезжанием героя на «колесиках» с любой наклонной плоскости, признавая оное действие силой тяжести; когда Unreal представал на скриншотах и вызывал полуобморочное состояние среди опять-таки привыкших к серо-зеленому миру почитателей Quake — неужели хоть кто-то мог воспринять идеи новичков всерьез? Зато признать их врунами и халтурщиками, оперирующими миллионами Спилберга и взявшимися за заранее невыполнимое дело, Dreamworks вполне можно было. Время шло, **Trespasser** постепенно развивался, ни разу не показываясь на свет за весь этот период. Dreamworks рассталась с Microsoft в качестве издателя и прильнула к могучей структуре Electronic Arts. С тех пор, заметьте, ни слуху, ни духу о творении Dreamworks... Вплоть до этой весны, когда **Trespasser** скромно выступил на E3, показав свои хищные зубки и сразу же завоевав почетный приз, что-то вроде 3D Action Game of the Show. Так оно и закрепилось — **Trespasser**, стало быть, относится к жанру 3D Action. Действительно, к какому же еще — пистолеты, автоматы, динозавры, вид от первого лица. Никаких сомнений. Печальнее всего то, что, похоже, этот вывод сослужил игре нехорошую службу.

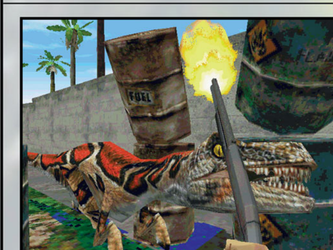
Сегодня же, когда Интернет откликнулся целым шквалом отзывов на финальную версию игры, а сама она поступила на прилавки магазинов (к сожалению, на момент сдачи номера нам было ничего не известно о результатах продаж), мы можем отметить, что мнения об игре просто-таки катастрофически полярны. Причем игровые журналисты разделились на два примерно равных лагеря, один из которых провозглашает **Trespasser** самым крупным событием с момента выхода Mario 64, а другой, соответственно, утверждает, что игра получилась хоть и оригинальная, но совершенно недостойная, скучная, некрасивая и заглюченная. Ну как вам, ничего разброс? Не претендуя на всеобщую объективность, все же возьму на себя смелость разобраться...



Движок **Trespasser** основан на соблюдении максимального количества физических законов, и поэтому игра кардинальным образом отличается от всего того, что нам доводилось видеть в игровой индустрии ранее. В мире **Trespasser** больше не существует вакуума, когда на уровнях не существует ни силы тяжести, ни даже физических обьемов предметов. Все то, во что играем мы сейчас, с точки зрения реальности не более, чем мираж, который мгновенно рассыпается под любым, даже не слишком критичным взглядом. Безумные прыжки, возможность ворочать гигантские камни, сумасшедшие скорости бега, десятки видов оружия за пазухой, безграничные возможности пополнения здоровья за счет разбросанных повсюду аптечек — все это условности, к которым мы уже давно привыкли. **Trespasser** предлагает нечто совершенно иное. Соблюдение масштабов, придание каждому предмету массы и центра тяжести, дающих ему возможность переворачиваться, взмывать в воздух и падать под действием приложенных к нему воздействий. Бочки, которые не только двигаются и взрываются, а вдобавок ко всему, катаются, распространяя вокруг себя мелодичный перезвон ржавого железа. Ящики, которые переворачиваются в том случае, если вы неаккуратно на них взобрались. Настоящий большой мир, в котором вы не сможете отыскать двух одинаковых мест. Десятки видов деревьев и трав, кустарников, булыжников, валунов,







ДОСТОИНСТВА

Невероятный движок, основывающийся на законах физики, уникальная система искусственного интеллекта, бесконечное разнообразие построения территории, настоящий прорыв в интерфейсе.

НЕДОСТАТКИ

Недоработки в области дизайна головоломок, непомерно высокие системные требования.

РЕЗЮМЕ

Эта игра открыла новое направление в развитии интерактивных развлечений, и запомнится как одно из самых ярких творений последних лет.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS















камешков, видов почвы — все они придают каждому квадратному метру территории неповторимый облик. Когда в будущность **Trespasser** под колпаком Microsoft, игру называли «симулятором турпохода», казалось, что реальный лес в компьютере воссоздать невозможно. Хотите верьте, хотите — нет, но ничего более близкого к реальным джунглям еще не создано. Это уже не уровень, а самый настоящий живой мир. В приближении игровой действительности к реальной Dreamworks продвинулись дальше, чем все остальные разработчики вместе взятые.

Главная героиня, девушка по имени Anne, в качестве жертвы авиакатастрофы оказалась на таинственном острове, именуемом в документах корпорации InGen как Site B. Это второй заповедник динозавров, который был построен корпорацией для проведения научных работ по выращиванию динозавров. К сожалению, катастрофа с Jurassic Park на одном из соседних островов прервала всю исследовательскую работу, люди были эвакуированы, а динозавры выпущены на свободу. Предполагалось, что динозавры погибнут, будучи оставлены на произвол судьбы без регулярных инъекций особого препарата, обеспечивавшего их существование. Однако этого не произошло, и в природу острова сформировалась совершенно новая экосистема с участием существ, вымерших миллионы лет назад. Вернемся к нашей героине. На момент начала игры нам известно только ее имя, а перед взором маячит одинокий кусок металла, который является частью разбившегося самолета. И сразу же **Trespasser** начинает удивлять. Вода в океане теплая, и если забраться в нее, тело героини образует некоторые изменения на поверхности воды, иными словами, радостно покатившаяся во все стороны текстура будет символизировать образовавшиеся барашки. Несмотря на всю примитивность подобного действа, нам остается только констатировать, что никогда ранее этот элементарный эффект не использовался. Вода в современных играх живет своей жизнью, бывает необыкновенно красиво анимирована и почти всегда выглядит реалистично, а не хватает ей только интерактивности, то есть готовности отвечать на действия игрока. Тут же, прямо в воде нас ждет знакомство с еще несколькими революционными чертами **Trespasser** — его физикой и рукой главной героини. Нажав на левую кнопку мыши, вы сможете протянуть свою руку к любому предмету пощупать его, потрогать и даже взять, зажав кистью (в чем поможет еще одна клавиша грызуна). Подойдя к плавающей на поверхности большой доске, вы сможете схватить ее и попытаться вытащить на берег, а когда слишком уж тяжелая ноша выскользнет из руки, она не просто свалится на дно или окажется на поверхности воды, а постепенно, то ныряя, то всплывая, утвердится в том положении, в котором бы оказалась доска настоящая, будучи брошенной в воду.

Попавший впервые в мир **Trespasser** человек, вероятно, чувствует себя как новорожденный, ведь у него ничего не получается, и любой мелочи, любому действию необходимо учиться. Учиться ходить, прыгать и бегать, брать предметы рукой, размахивать ими. Тренироваться бросать камни и стрелять из пистолета. Наблюдать за окружающим миром с любопытством трехлетнего ребенка и осторожностью наемного убийцы. Удивляться всему и бояться всего. А главное, открыть для себя первый действительно виртуальный мир, и даже, возможно, выйти победителем из схватки не только с обстоятельствами и врагами, но и с самим собой, своими непослушными руками, слабым телом и, увы, далеко не самым сильным интеллектом. Основная цель игры — добраться до какого-нибудь средства связи и выбраться с острова. Несмотря на очевидную простоту задачи, для этого вам потребуется преодолеть не один километр по джунглям среди хищных и не очень хищных динозавров, порядком усовершенствовать свою физическую форму и раскрыть не одну тайну. Остров абсолютно необитаем, и на нем вы не встретите охотников с ружьями, кровожадных боссов, монстров-мутантов и прочую фантастическую дребедень. Единственное из ряда вон выходящее явление — это динозавры. Коих очень и очень много. Территория острова запутана таким образом, чтобы заставить вас пробраться абсолютно через все его регионы, прежде чем вы сможете завершить игру, и в этом смысле ничего линейнее **Trespasser** вам найти не удастся. Каждый из уровней (а вернее, отрезков пути) представляет собой квадрат территории, ограниченный со всех сторон либо горами, либо невидимыми стенками и имеющий вход и выход лишь в строго определенных местах. Места склейки обычно являются какими-то крупными структурами или служат полем для серьезных событий. В результате прежде чем достигнуть свою цель, вы умудритесь многократно пересечь остров во всех направлениях, и в этом смысле игра совершенно неотлична от практически любого представителя жанра 3D-Action.

Совсем иное дело — ее фактическое наполнение. Стрельбы по динозаврам в **Trespasser** гораздо меньше, чем можно было бы предположить. Нет, конечно, у главной героини имеется кое-какое оружие (один ствол в руках, другой — на поясе или за спиной), и при его помощи она может отбиваться от атак мелких хищников, однако сказать, что в этом заключается суть игры, было бы большой ошибкой. В **Trespasser** вам придется больше наблюдать за событиями, нежели быть их участником, пытаться проникать сквозь территорию незаметно, и применять оружие лишь в крайнем случае, когда ничего больше не остается. Любой из присутствующих в этом мире динозавров однозначно сильнее слабой девушки (которая только и умеет, что швырять коробки на головокружительную высоту и ронять предметы из рук при любом резком движении), и поэтому на смену чувству превосходства должна приходить ловкость и смекалка. Куда проще спровоцировать динозавров на конфликт друг с другом, чем пытаться убить их. Почти всегда имеется возможность спрятаться от хищника или даже напугать его внезапным выстрелом. Тут мы приходим к еше одной отличительной черте игры.

Обещанный хваленый AI. Несмотря на то, что первоначально Dreamworks обещали нам живой полноценный мир, фактически, воспроизведение целой экосистемы, в правдивости тех заверений никто не сомневался. Такое просто было невозможно. Сегодня, после выхода игры, мы видим, что **Trespasser** все же оказался снабжен самой совершенной системой искусственного интеллекта на сегодняшний день. Конечно, Dreamworks не удалось смоделировать жизненные процессы в полной мере, заставить динозавров свободно бродить по миру, размножаться, охотиться, мигрировать — одним словом, вести полноценную жизнедеятельность. Однако в пределах некоторых отрезков, на которые условно разделен мир игры эти законы все же действуют. А главное, в игре работают системы изменения эмоционального состояния животных, что тоже смело можно называть прорывом в технологиях игровых AI. Динозавры действительно способны испытывать чувства голода и страха, ярости, усталости и безразличия. Голодный хищник совершенно неудержим, он готов почти на все, чтобы полакомиться человечинкой, и его не остановят ни выстрелы, ни ощутимый пинок бейсбольной битой по морде. Почуяв ваше присутствие, он бросается на цель с такой радостью и вожделением, сквозящим прямо из глаз, что мчится к добыче на всех парах, не замечая ничего вокруг, спотыкаясь о камни, падая, вновь поднимаясь, и даже яростно отталкивая конкурентов (от которых буквально через секунду он может получить спасительную для вас затрещину). Если же голод не является основным чувством, диктующим динозавру его действия, весьма высока вероятность того, что он вас даже не заметит. Любопытного хищника можно легко отвадить удачным громким выстрелом, необязательно даже попавшим в цель — ваш противник просто решит, что с чудовищем, имеющим такой тембр голоса, лучше и не связываться. Ранив же противника вы можете лишь раззадорить его, привести в ярость и разбудить в нем желание разорвать причину раздражение на кусочки. А может случиться и так, что сильный динозавр по-детски заскулит и немедленно бросится наутек, прихрамывая на одну ногу и опять-таки, цепляясь за все препятствия. Блестяще реализованы и «кинематографичные» сцены схваток различных видов динозавров. Несмотря на то, что они, в подавляющем большинстве приводятся в действие заранее обсчитанными обстоятельствами, эффект от лицезрения подобных побоищ совершенно великолепен.

Trespasser привнес в жанр и еще одно новшество, а именно, физические головоломки. Как и в любой другой адвенчуре, паззлы служат для максимально долгого задержания игрока за процессом разрешения какой-либо задачки перед очередной порцией здорового путешествования по миру. Имеются они и в творении Dreamworks, однако реализованы в несколько иной форме. Как правило, суть головоломок заключается в том, чтобы построить для героини что-то вроде моста для перехода через овраги и трещины. Практически всегда для этой цели поблизости имеется нагромождение ящиков, из которого, соответственно, и будет построена переправа. Девочка Аня бросает свои пистолеты и начинает сосредоточенно сдвигать ящики, чтобы потом, в один присест перепрыгнуть на другой берег. Постепенно, по мере развития у Ани хватательных и прыгательных навыков, задачки усложняются. Скажем, необходимый маленький ящик начинает ставиться на большой, откуда его сложнее достать. В отдельных случаях искомый маленький ящик (а только его наша героиня и способна взять в руки или передвинуть куда надо) запихивается на крупную колоннаду бетонных конструкций или же деревянных глыб. Соответственно, искомые предметы приходится ронять на землю при помощи подручных предметов, главным образом, валяющихся в изобилии поблизости камней. Вот в этой процедуре и заключается сложность. Попасть нашей безрукой Аней (то есть, разумеется, камнем) в мишень, будь она хоть в два метра диаметром, весьма проблематично. Приходится высчитывать угол, расстояние, совершать десятки попыток. Правда, занятие это вовсе не скучное, да и к тому же, всегда имеется возможность воспользоваться оружием, которое тоже способно выбить ящик с его позиции, да и целиться из пистолета или автомата легче.

Несмотря на все достоинства, **Trespasser** отнюдь не лишен досадных, а порой совершенно выводящих из себя недоделок. Прежде всего, и с этим приходится смириться, движок игры хоть и представляет собой самое совершенное и реалистичное творение в индустрии, но воспроизводит он далеко не все физические законы, существующие в нашем мире. Причем даже не все основные, такие, как сила трения, например. Соответственно, частенько на протяжении игры вы будете встречаться с явлениями, совершенно не присущими реальному миру. Второе серьезное, и справедливое нарекание в игре вызывают ее системные требования. Созданный движок красив и элегантен, но зато чудовищно медленен, причем отнюдь не из-за своей графической мощи (несмотря на разнообразие, количество используемых полигонов мало даже по сравнению с Quake или Quake II), а как раз из-за необходимости просчета физических составляющих. Соответственно, не имея в своем распоряжении компьютера как минимум класса Pentium II, за **Trespasser** вы можете даже не садиться, ведь ничего, кроме раздражения игра вам не доставит. Да и на мощном компьютере вам не стоит ожидать характеристик больших, чем 20-30 кадров в секунду с частыми замедлениями. Trespasser также беспощаден к владельцам популярных акселераторов на базе 3Dfx Voodoo/Voodoo2 - картинка при их использовании ухудшается многократно и игра становится просто уродливой, превращает даже стоящие в нескольких метрах деревья в страшные горы пикселей. Через Direct 3D несколько лучше обстоят дела у карт на базе Riva TNT или Matrox G200, которые ускоряют работу игры до вполне приемлемых значений и помогают Trespasser даже выглядеть посимпатичнее. Хотя все равно чудес ожидать не следует. Идеальным же компьютером для **Trespasser** я бы назвал Pentium II не менее 300 Мгц, снабженный 64 Мб памяти и мощным акселератором на базе Riva TNT. Такой, понятное дело, доступен немногим, так что **Trespasser** практически сразу стал «игрой не для всех». К коей характеристике добавил и последний недостаток — недостаточно продуманный дизайн и беднота сюжетной линии. Провести десятки часов на острове среди пальм, трав и динозавров в поисках какого-то сотового телефона — не кажется ли вам, что это слишком «круто»? Многим кажется, и не согласиться с ними нельзя. Повторяющийся характер головоломок и несколько монотонный gameplay еще сильнее искажают картину финального впечатления. Тем не менее, за этот огромный, открытый потенциал, струящийся из каждого элемента шедевра Dreamworks, игре можно простить абсолютно все, и не замечать ее недостатков.

Trespasser принес нам новое понимание игрового процесса, новые идеи и открыл дорогу очередному поколению игр, готовых реалистично имитировать миры с учетом их физических законов. **Trespasser** — первый. Именно эту игру запомнит история. Наверняка, она послужит примером для десятков разработчиков, которые вскорости снабдят нас творениями более совершенными и наверняка более интересными и захватывающими. Но я запомню именно **Trespasser**, а именно то ощущение, когда мне впервые удалось в полной мере ощутить, каково это — управлять рукой другого человека. Настоящего. Вполне живого, хоть и виртуального...

СИ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ:	Амбер
РАЗРАБОТЧИК:	Амбер
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	www.amber.ru
ВЫХОД:	Конец 1998
АЛЬТЕРНАТИВА:	Of Light and Darkness

Liath

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Новое творение «Амбера», не будучи революцией или прорывом в жанре, тем не менее, демонстрирует правильный подход к созданию качественной игры.

Как это не печально, но для квеста как жанра уже давно наступили тяжелые времена. Современные игроки, воспитанные на Quake'е, Warcraft'е и прочих идолах нынешней индустрии компьютерных игр, попросту обходят своим вниманием эти произведения, когда как большинство журналистов со страниц различных изданий вовсю кричат о смерти жанра, «погубленного» всевозможными клонами и последователями ненавистного им Myst'а. Одним словом, привлечь наше внимание каким-либо классическим квестом с каждым днем становится все труднее и труднее.

Однако в мире нет ничего невозможного, и новая игра от российского издательства Амбер, нижеописанный «чистый» квест под названием «**Liath**», служит отличным тому примером.



Без особого шума и гама, без обещаний революционизировать жанр и установить в нем новые стандарты, этой игре одним своим видом удалось привлечь к себе наше внимание и при этом оставить после себя очень хорошие впечатления. Как же ей это удалось? Все очень просто. В отличие от большинства вышедших российских игр, **Liath** обладает одной особенностью, а именно по-настоящему стильным и современным дизайном, аналогов которому у нас пока просто нет. И именно эта ее черта и заставила нас остановиться и внимательно посмотреть на данное произведение, которое в противном случае было бы сразу же зачислено в бесконечный ряд «еще одних квестов».

Тем не менее, **Liath**, по своей сути, действительно является типичным квестом, нацеленным на поклонников этого жанра. В нем вам снова придется переходя с экрана на экран разрешать различные, построенные в этот раз на логике, головоломки, общаться для этого с другими персонажами и искать для тех же целей различные предметы. В общем, все как обычно, за исключением того, что в **Liath** нет тупиков, а в трудную минуту вы сможете потратить заработанные за прохождение игры очки на совет от феи. Необычна же в этой игре лишь форма, с помощью которой игроку придется «общаться» с проверенным временем игровым процессом. На ней мы и остановимся поподробней.

Итак, в **Liath** вам предстоит попасть в красочный фэнтезийный мир «Азерот», который стоит на краю гибели. Вашей же задачей, естественно, и станет спасение Азерота от надвигающейся катастрофы. К чести разработчиков стоит отметить, что погружение в этот мир произойдет практически безболезненно. Тревожные мелодии, стильные и загадочные заставки, а также интересная история буквально сразу создадут нужную для подобной игры «гнетущую» атмосферу и заставят вас поверить, что вы попали в Азерот не в самое лучшее для него время. И только лишь посредственная озвучка персонажей будет периодически портить общее впечатление от этого продукта, возвращая нас обратно к повседневной российской реальности. Ну да ладно, и не такое переживали.

Для того чтобы порадовать наши глаза детализованными видами, разработчики решили полностью отказаться от какой-либо полигонной трехмерности. Вместо этого нам предлагают прогуляться по статичным, заранее отрендеренным задникам, при этом управляя, опять же детализованным двухмерным героем. В результате, **Liath** действительно радует глаз своим видом, чему очень сильно способствует уже упомянутый оригинальный дизайн и внимание художников к различным мелким деталям. Не мешает этой игре и подобранная со вкусом цветовая гамма, которую обычно не встретишь в российских играх. В общем, с эстетической точки зрения, **Liath** можно смело отнести к наиболее удачным примерам игр этого жанра. К сожалению, погнавшись за красотой, разработчикам пришлось немного пожертвовать анимацией главного героя, которая в финальном продукте выглядит не совсем идеально. Начнем с того, что модель Криса может двигаться только в восьми направлениях, и поэтому его передвижение по экрану от одной точки к другой, можно лишь трудом назвать реалистичным. А если к этому еще и добавить тот факт, что Крис при ходьбе напоминает робота, то становится немного непонятно, почему разработчики отказались в этой игре от использования полигонных моделей. Тем не менее, данную деталь можно смело назвать малосущественной.



Особенной похвалы заслуживает удобный и при этом стильный интерфейс, к которому у нас практически нет нареканий. Для обеспечения максимального удобства управления персонажем и в то же время предоставления игрокам наилучшего полноэкранного вида на происходящее, авторы **Liath** решили вынести основной интерфейс за пределы картинки, позаимствовав его элементы из таких хорошо зарекомендовавших себя адвенчур, как, скажем, Full Throttle или Monkey Island 3. При этом интерфейс настолько хорошо «подогнан» к атмосфере игры, что вызывает исключительно положительную реакцию. Стильно оформленные пункты меню, заключенные в кольцо и подсвечивающиеся таинственным зеленоватым огоньком заставляют просто любоваться совершенством интерфейса. При всем этом авторы не забыли и про функциональность — исчерпать доступный набор действий обыкновенным перебором (этим методом, как правило, пользуются многие игроки), довольно-таки легко, и соответственно, откровенно серьезно застрять на каком-либо этапе игры вам навряд ли удастся.







Игровой процесс в **Liath** совершенно типичен для жанра — особенных открытий в этой области вам ожидать не следует. Тем не менее, расставленные на вашем пути головоломки отличаются приятным построением, а территория магического королевства доставит вам немало приятных минут разглядывания всевозможных местечек, созданных бурной фантазией художников из «Амбера». Особенно мило смотрятся анимационные вставки, традиционно сопровождающие успешное решение основных задач в **Liath**. Вместо унылых трехмерных мультиков или многочисленных текстовок авторы игры решили вставить в свое творение что-то совершенно иное. А именно, статичные картинки с сопровождением текста, то есть, своеобразные комиксы. Но не стоит немедленно причислять **Liath** к разряду малокультурных американизированных проектов, комиксы в этой игре используются совершенно иным образом, скорее, как художественный прием. Как и все остальные составляющие, эти «сюжетные вставки» формирую совершенно уникальную атмосферу игры, выделяющую **Liath** на фоне многих десятков подобных проектов.

Напоследок хочется сказать, что **Liath** вполне способен оправдать ожидания почитателей квестов, которых теперь выходит так мало, что любая мало-мальски симпатичная игра немедленно привлекает к себе огромное внимание поклонников жанра. Новое творение «Амбера», не будучи революцией или прорывом в жанре, тем не менее, демонстрирует правильный подход к созданию качественной игры. **Liath** вполне можно рекомендовать всем поклонникам редкого теперь жанра.

СИ



ДОСТОИНСТВА

Стильный и довольно необычный дизайн.

НЕДОСТАТКИ

Неудовлетворительная озвучка персонажей.

РЕЗЮМЕ

Вполне достойный внимания квест, претендующий на звание «Самая красивая российская игра».

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra
РАЗРАБОТЧИК:	Pyro Techinix
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133(166), 16(32) MB RAM желателен 3D-акселератор
ОНЛАЙН:	www.sierra.com
ВЫХОД:	ноябрь 1998
АЛЬТЕРНАТИВА:	Betrayal in Krondor, Betrayal in Antara

Return to Krondor

Юрий ПОМОРЦЕВ,
Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Новая игра заслуживает высокой оценки хотя бы за свой очень сильный и богатый сюжет, обилие подквестов и уникальность каждого из обитателей игровой Вселенной.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ПРЕДАТЕЛЬСТВУ

С появлением Return to Krondor плеяда тематически связанных игр (Betrayal at Krondor, Betrayal in Antara) стала серией. Можно еще поспорить о том вправе ли считать Betrayal in Antara полноценным продолжением или нет, но по поводу «сиквеловости» **Return to Krondor** можно не сомневаться. Да и само название игры хорошо подтверждает этот факт.

Судьба у нового проекта была непростой. На первых порах Sierra долго колебалась — а стоит ли, собственно, заниматься продолжением нашумевшей игры. И пока ребята тщетно напрягали извилины, более пронырливые и оборотистые 7th Level выкупили все права на сагу Riftwar, являющуюся сюжетной базой для игры. Очевидно, что компания 7th Level совершила сделку не ради интереса, а вполне с определенными целями — выпустить продолжение, которое бы затмило оригинал. Надо заметить, что к решению поставленной задачи компания подошла вполне серьезно, и одним из ключевых шагов стало приглашение к сотрудничеству Рэймонда Фиста — профессионального автора, собственно и создавшего серию Riftwar. К слову, действие Betrayal at Krondor происходило между двумя романами Фиста «Darkness at Sethanon» и «Prince of Blood».



На этот подлый удар Sierra просто пожала плечами и на некоторое время забыла о проекте. Ситуация в корне изменилась в 1997 году, когда компания 7th Level приказала долго жить. «Имущество» пошло с молотка и Sierra, не долго думая, вновь взяла под свое крыло блудный проект.

Betrayal at Krondor был конфеткой, просто шикарной игрой. Без всяческих добавлений «для своего времени», ибо хиты на то и есть хиты, чтобы оставаться оными на бессрочный срок. «Антара» в этом смысле отчаянно подкачала, сыграв на популярности предка, и не задев при этом трепетные струнки души поклонников. Стал ли реваншем Return to Krondor — вот в чем вопрос, на который мы попробуем ответить.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЕРКА

Сюжет **RtK** практически не связан с сюжетом оригинальной игры. События вертятся вокруг очень могущественного артефакта Tear of the Gods («Слеза богов» — всевышние тоже плачут?). Плетутся тайные и хитроумные интриги по поводу того, как завладеть сим чудом, рождаемые алчностью, благородством, любопытством и властолюбием. Вам вверена команда из пяти смельчаков, которые должны будут исполнить волю богов — уберечь артефакт. Кто они, эти пятеро? Джеймс, Уильям, Джазара, Солон и Кендарик, хороший набор, если учесть, что представлены следующие профессии: вор, маг, волшебница, клирик, паладин.

Return to Krondor не звался бы RPG, если бы герои не обладали целой кучей характеристик. Джентльменский набор представляют strength (сила), agility (подвижность), stamina (выносливость), reason (рассудительность), charisma (обаяние). К этим базовым характеристикам для полноты картины прибавьте 16 скиллов (владение клинковым оружием, обезвреживание ловушек, отпирание замков и т.п.). Получается достаточно солидный и вполне классический набор.

Но прежде чем произойдет знакомство с всеми главными героями, **Return to Krondor** предложит вам выбрать уровень сложности (3 варианта) и фокусировку (концепцию) игры. Под концепцией понимается стиль прохождения — больший уклон в магию, больший уклон в сражения и сбалансированный вариант.

Вся игра поделена на 10 глав. Первоначально изо всей честной компании присутствует лишь один Джеймс — обаятельный и проворный воришка третьего уровня, коренной крондорианец. Если как следует исследовать первую локацию, можно заручиться поддержкой как минимум еще двух персонажей.

Сражения в **Return to Krondor** остались походовыми, но они заметно отличаются от сражений в предыдущих играх. Столкнувшись с противником, персонажи эффектно принимают боевые стойки и достают оружие. Заметьте, режим боя ничем не отличается от «мирного» режима с точки зрения графики — тот же engine, та же камера. Персонажи не стоят, как изваяния, во время чужого хода: наоборот, каждый из них как бы подбирает оптимальное распределение веса тела, прикидывает баланс оружия и т.п. Понятно, что принципиальной роли такие телодвижения не играют, но вот определенную живость добавляют. Применение заклинаний и использование оружия отлично анимированы, например, после смертельного сокрушительного удара, выполненного с большим замахом, противник отлетает, совершив несколько оборотов в воздухе. Подобные кадры особенно приятно видеть после несколько условных сражений в «Антаре».

Одной из важнейших характеристик персонажа является количество ходов-манипуляций, которые он может совершить при сражении. К таким «ходам» относятся: атака оружием, магическая атака, перемещение и т.п. После отдачи приказа об атаке, герой, вооруженный к примеру мечом, бросается к противнику и наносит ему два удара (если число ходов равнялось двум, как, например, первоначально у Джеймса). Выпад, впрочем, может быть парирован или просто пройдет мимо цели; при удачной же атаке из противников «вылетают» хит-пойнты, пропорциональные нанесенному увечью. После победы над врагом группа получает некоторое количество опыта, который распределяется между всеми участниками команды. В случае поражения есть возможность переиграть бой.

МОЖНО ЛИ РАЗБИТЬ ПРЕРЕНДЕРЕННУЮ БОЧКУ?

С точки зрения графического выполнения **Return to Krondor** имеет ряд принципиальных отличий. Самое важное из них — это совершенно иной принцип работы engine, нежели в предыдущих двух играх. Вместо вида от первого лица используются различные косоугольные перспективы (вид от третьего лица). Все задние фоны, включая и множество различных предметов интерьера, являются



заранее отрендеренными, а полигонные - только модели персонажей. В целом, работу engine можно интерпретировать следующим образом: в городе развешено множество камер, и используется в конкретный момент именно та, которая дает лучший обзор на главного героя (или группу). Этих виртуальных камер достаточно много и ориентироваться в локациях несложно.



Персонажи выглядят достаточно реалистично, а при использовании ускорителя — просто идеально. Вдобавок, акселератор изрядно увеличивает скорость игры и делает движение персонажей заметно более плавным. На то он и ускоритель.



Игровой мир выглядит изысканно и красиво, что откровенно услаждает взгляд. Но, как известно, у применяемой технологии визуализации есть и обратная сторона — малая интерактивность и некоторая статичность. Замечательно, что в округе несложно найти целую кучу различных предметов, начиная от бочек и заканчивая маслинными коптильниками. Но произвести с ними какие-либо манипуляции нельзя! Шут с ними, с коптильниками, но вот при виде ящиков или бочек (которых, кстати, в игре великое множество) просто автоматически срабатывает рефлекс на обыск. А тут такой облом. Некоторую оживленность в игровой мир вносят ночные патрули, рассекающие по улицам города, а так же воры и бродяги, выжидающие удобного случая напасть на одинокого путника.



Продолжая разговор о графике, нельзя не упомянуть про интерфейс игры и анимационные ролики. Все экраны в **Return to Krondor** выполнены в изящном «книжном» стиле. Например, стартовый экран представляет собой полку, заставленную томами различной толщины, и каждая начатая игра соответствует определенной книге.

Перемещение по локациям облегчается с помощью карты. Можно, конечно, пересечь весь город и на своих двух (при нажатом ctrl персонажи переходят с шага на бег), но такое путешествие отнимет массу времени. Карта же мгновенно перебросит группу в указанный квартал.

TO BE CONTINUED...

Return to Krondor не последняя игра по саге Riftwar. По заявлениям Sierra серия обязательно получит продолжение.

Что же касается самого **Return to Krondor**, то данный проект можно считать пробным камнем. Поясним: между этой игрой и Betrayal at Krondor лежит пропасть в пять с лишним лет — громадный временной интервал для игровой индустрии. Шатким и узким мостиком смотрится «Антара», которая была хорошим ролевиком, если упустить из виду существование первого «Крондора». Поэтому **Return to Krondor**, может статься, положит начало новой серии, тем паче, что это именно «первый камень», а не «первый блин», который, как известно, обычно получается комом.

Новая игра заслуживает высокой оценки хотя бы за свой очень сильный и богатый сюжет, обилие подквестов и уникальность каждого из обитателей игровой вселенной (их не так уж много, но практически каждый из них глубоко проработан — от озвучки до уникальных черт характера). Именно поэтому игру можно рекомендовать не только поклонникам оригинального «Крондора», но и абсолютно всем любителям RPG.

СИ



ДОСТОИНСТВА

Следование канонам Betrayal at Krondor, улучшенный графический engine, эффектный и удобный режим сражений.

НЕДОСТАТКИ

Невысокая интерактивность игрового мира, малая плотность заселения.

РЕЗЮМЕ

Достойный преемник Betrayal at Krondor.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	LucasArts
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM, 6-x CD-ROM, 2 Mb памяти на видеокарте, Win 95/98, рекомендуется 3D-акселератор и очень быстрый CD-ROM.
ОНЛАЙН:	www.lucasarts.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Full Throttle, Day of Tentacle

GRIM FANDANGO

Grim Fandango

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

За долгие годы, прошедшие с момента основания жанра, никто из трудившихся в нем разработчиков так и не научился делать адвенчуры лучше, чем LucasArts. Придя на рынок чуть ли не самой последней из крупных студий, намного позже Sierra, Legend или знаменитой Infocom, LucasArts умудрилась немедленно утвердиться на нем, причем, на одной из лидирующих позиций. Так уж случилось, что Maniac Mansion стал шедевром, зачинателем целого бесконечного сериала «квестов от LucasArts», которые отныне и навечно делаются исключительно по образу и подобию оригинала. Названия этих игр поднимают такую бурю воспоминаний, что становится не по себе — как это одна компания (скажем больше, практически одна и та же команда разработчиков) смогла создать столько шедевров всего-навсего за десяток лет (Maniac Mansion вышел в 1987, если я не ошибаюсь). Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road, Full Throttle, Dig, Loom — все эти имена вызывают только положительные эмоции, вплоть до ностальгических всхлипываний по давно ушедшим временам. В последнее время LucasArts несколько «отпустила» рынок, дала ему всласть порезвиться и довести адвенчуры чуть ли не до полного вымирания. Sierra теперь предпочитает издавать Half-Life, трудиться над Tomb Raider по мотивам знаменитого King's Quest и постоянно откладывать выход предположительно революционного Gabriel Knight 3. Legend вообще, похоже, бросила попытки достать конкурентов в угасающем жанре и принялась за 3D-Action, якобы с элементами RPG. Что касается Infocom, то эта компания как потеряла много лет назад что-то называющееся «способом делать отличные игры», так до сих пор и не может восстановить утерянный рецепт, даже с помощью Activision. Но хорошие времена должны вернуться, ведь LucasArts вновь пускает в ход секретное оружие. А именно, проект своего самого лучшего дизайнера. Самый лучший, самый-самый интересный проект. В итоге — **Grim Fandango**.

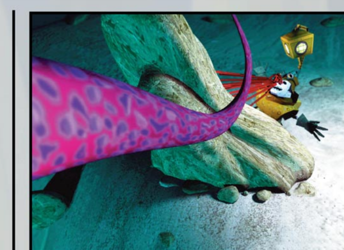
Для тех, кто пропустил первый абзац, повторю еще разочек — речь идет о квесте от LucasArts, а, значит, игроков ждут невероятные приключения, необыкновенные герои, уйма здорового смеха, приятное общение с приятными и неприятными людьми, незатейливые и хитроумные головоломки и, как всегда, История. История, рассказанная мастером.

Вместо того, чтобы делать всякие игры, автор **Grim Fandango** (а также Day of the Tentacle и Full Throttle) Тим Шейфер вполне бы мог устроиться в Голливуд и снимать там кинохиты один за другим. Игровой индустрии несказанно повезло с подобными энтузиастами...

Grim Fandango — это четыре года в мире мертвых. Четыре года вместе с неудачником и симпатягой Мэнни Калавера, умудрившегося за какие-то чудовищные грехи получить работу туристического агента в этом необычном месте. Согласно законам **Grim Famdango**, человеческая жизнь продолжается и после смерти. Сразу же по завершении жизненного пути к любому усопшему является его собственный туристический агент, с косой, разумеется, который не только отвозит клиента на шикарном «черном вороне» в страну мертвых, но и отправляет его в долгое и полное опасностей путешествие по землям загробного мира. Конечный пункт — это, соответственно, аналог рая, в котором душа умершего, наконец-то, успокоится и найдет себе укромное местечко для дальнейшего существования. Как правило, длятся скитания около четырех лет, однако в зависимости от того, был ли клиент в прошлой жизни праведником, скорость прохождения сквозь мир мертвых может быть значительно ускорена. Добрым милым гражданам, почти не грешившим в отпущенное им время, предоставляются специальные автомобили или возможность преодолеть расстояние на пароходе, эдаком гигантском «Титанике», отправляющемся прямиком в райские кущи. Ну, а абсолютным праведникам предназначена особая награда — билет на поезд №9, способный докатить душу такого ангела до рая буквально за несколько минут, а если точнее, то за четыре. Наш главный герой отвечает за то, чтобы принимать клиентов в мире мертвых и отправлять их в путешествия. Чтобы Мэнни сам мог отправиться на покой, ему необходимо обеспечить для своей корпорации некоторое количество выгодных сделок с самыми благочестивыми клиентами, иными словами, посадить людей на поезд. Сделать это непросто, ведь клиенты герою достаются совершенно неподходящие — по большей части совершенно пропащие люди, отправляющиеся в поход по стране мертвых с фирменными тросточками, а то и вовсе без них. Винить в этом, как и полагается, нужно не свои заурядные способности, а наглых конкурентов и тупое руководство. К чести Мэнни, надо признать, что неприятности действительно являются частью весьма неприятного заговора. А главное, они пока только начинаются. А дальше будет все — мертвая красавица, получившая билет на №9 и внезапно лишившаяся его, бравые солдаты подпольного фронта борьбы с коррупцией, путешествия на всех видах транспорта в самые отдаленные уголки страны мертвых, гениальные спутники, совершенно юморной, неуклюжий и «слишком объемный» шофер, залитый доверху цементом «сервер» пневмопочты, предательства, головоломки... Одним словом, всевозможные «будничные явления наших будней». В конце концов, будни, они для того и предназначены, чтобы весело их проводить.

Впервые за долгие годы LucasArts решила немного реформировать сложившиеся устои и правила построения своих адвенчур. Изменения были спровоцированы самим Тимом Шейфером, который вместе с Роном Гилбертом (создателем Monkey Island 1 и 2, основавшим позже компанию Cavedog) числится как автор гениальной системы SCUMM, верой и правдой прослужившей LucasArts в качестве основы квестов целых десять лет. Игра стала трехмерной и лишилась курсора. Хотя при этом осталась ярчайшим примером именно SCUMM'овской игры, ведь кроме графики и интерфейса игровая система не претерпела ни малейших изменений. Зато отныне герой может перемещаться в псевдотрехмерном пространстве на манер Alone in the Dark или Resident Evil. Вместо уничтоженного курсора на интересующие героя предметы указывает легким кивком или поворотом собственная голова Мэнни. Сейчас, наблюдая за уже готовой игрой, невозможно себе представить что-либо более элегантное и простое. Для любого человека (а уж тем более скелета) вполне характерно поворачивать или наклонять голову и наблюдать за интересующим его предметом. Пусть в **Grim Fandango** эта черта передана слегка саркастично (все же на еле заметные отклонения едва ли кто-то обратит внимание), оригинальность и удобство решения достойны высочайшей похвалы.





Художники LucasArts потрудились на славу и смогли создать совершенно неповторимую картину загробного мира, веселого, бесшабашного и одновременно преисполненного печали и безысходности. Великолепно продуманные характеры героев заставляют искренне сопереживать им, любить и ненавидеть — а ведь именно это «цепляние за душу игрока» чрезвычайно важно для любой адвенчуры. Пожалуй, на этот раз LucasArts, возводя контрасты, превзошла сама себя и создала картину, от которой невозможно оторвать глаз.

Помимо всего прочего, **Grim Fandango** еще является и чрезвычайно большой игрой, гораздо более длинной, чем все предшествующие адвенчуры от LucasArts. Тим Шейфер уверяет, что его новое творение как минимум втрое продолжительнее Full Throttle, а его слова целиком подтверждаются тем фактом, что обыкновенное перечисление необходимых действий в прохождении занимает около десяти страниц убористым шрифтом. Что касается разговоров, то диалогов в **Grim Fandango** предостаточно. Но гораздо важнее то, что персонажи стали живее за счет того, что теперь в их распоряжении гораздо больше реплик и сюжетных высказываний, они могут отвечать неоднозначно, не мороча вам голову бесконечными «I don't know». Актеров, озвучивавших роли в игре, хочется поблагодарить отдельно. Их работа повлияла на формирование атмосферы игры ничуть не меньше, чем прекрасная графика или же интересные решения художников. Музыка в Grim Fandango - еще один гвоздь в крышку гроба гипотетических конкурентов. Практически для каждой локации подобран свой мотивчик, довольно-таки точно отражающий в нескольких нотах или аккордах все происходящее в том или ином месте. Джаз, мексиканские народные мелодии, мамбо — все в **Grim Fandango** крутится вокруг латиноамериканских композиций, создавая неповторимое ощущение «мгновенного» праздника, улетающего куда-то по крупинке с каждым новым тактом. Будучи издан отдельным альбомом, саундтрек игры мог бы стать весьма популярным (как, кстати, в свое время, обрели известность мелодии из Dig и Outlaws). Кстати, LucasArts на сей раз не поскупилась и предлагает такой диск бесплатно, помещая его в каждую коробку с игрой. Впрочем, в данном случае великолепная музыка в играх не является чем-то сногсшибательно новым — к этому мы уже привыкли. Ах, как быстро, как быстро. Еще пара удачных проектов и мы вообще не будем ее замечать. Но вот что случится с общественным мнением, если LucasArts однажды провалит муз. часть!

Трехмерность привнесла в игру как несомненные достоинства, так и кое-какие недостатки, наличие которых столь досадно в почти идеальном **Grim Fandango**. Проблемы с ориентацией в пространстве, странные положения камеры, постоянное выпрыгивание из области ее обзора, утомительно долгая смена декораций - все эти мелкие неприятности, будучи совершенно не новыми для жанра, умудрились наложить свой вредный отпечаток и на эту игру. Чрезвычайно хорошей новостью, правда, стала возможность использования 3D-акселераторов для ускорения игрового процесса и сглаживания угловатых костей полигональных героев — под Direct 3D с помощью Voodoo или, скажем, Riva 128 игра почти полностью избавляется от торможения и могла бы избавиться от него вовсе, если бы не предъявляемые требования к скоростным характеристикам вашего CD-ROM.

Несмотря на очевидное отсутствие какой бы то ни было конкуренции, **Grim Fandango** более чем достойна занять почетное место лучшей адвенчуры года, причем к финишу этого соревнования творение LucasArts придет с огромным отрывом от массы безликих идолопоклонников Myst. Нам еще раз ясно продемонстрировали, как нужно делать игры, которые не забываются. Ну, а на полке любимых игр, к которым так и тянет вернуться скучными вечерами в ожидании вечно откладываемых суперхитов, **Grim Fandango** непременно займет достойное место. Это та игра, которой не побрезгуют даже любители Quake или заядлые стратегоманы. Маленький шедевр. Один из многих.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Тонкий, пронизанный иронией сюжет, чудесная графика и музыка, умное построение, гигантские размеры игрового мира, запоминающиеся герои — все, что нужно для великолепного времяпровождения.

НЕДОСТАТКИ

Отдельные пробелы в исполнении интерфейса, не всегда правильная расстановка камер.

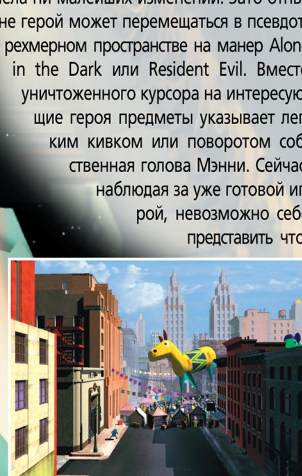
РЕЗЮМЕ

Игра абсолютно для всех — лучшая из всех, что можно отыскать в этом жанре.

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS






SPYRO
THE DRAGON
Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке
PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT
UNIVERSAL
UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Interactive Magic
РАЗРАБОТЧИК:	Joymania Entertainment
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:	Snowball Productions
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P100, 16 Mb RAM, 3DFX Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	www.knights.de
ВЫХОД:	октябрь-ноябрь 1998 (локализованная версия)
АЛЬТЕРНАТИВА:	The Settlers, Beasts & Bumpkins, The Horde

Knights And Merchants

Юрий ПОМОРЦЕВ* и *Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

На перекрестке симулятора сельского хозяйства и стандартной RTS возник интересный и бурно развивающий жанр, одним из представителей которого и является Knights & Merchants.

Дабы у читателя не возникли ложные подозрения и не появились ошибочные представления, сразу объявим во всеуслышание, что **Knights And Merchants** не является стратегией в реальном времени в привычном понимании. Нет и еще много раз нет. Игра позиционируется, как развитие темы The Settlers (The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici), Beasts & Bumpkins, The Horde (ежели кто таковую помнит) с некоторыми элементами боя из Warcraft, C&C и иже с ними.

«ОТЦЫ И ДЕТИ», ВАРИАНТ СРЕДНЕВЕКОВЫЙ

Давно это было... Во главе королевства Магдебург стоял мудрый властитель — король Карл. В народе был он любим и почитаем, ибо его правление было толковым и дальновидным, а указы — справедливыми и разумными. Находились, правда, и недовольные, некоторые из которых даже пытались поднять бунт. Но, видит Бог, истина была на стороне правителя, и ни один из мятежей не смог перерасти в общенародное восстание. Карл решительно пресекал дерзкие попытки безумцев и показал, что может при необходимости решительно и твердо дать отпор.

Впрочем, смуты и восстания были весьма редким явлением — в королевстве царили мир и спокойствие. Жизнь текла неторопливо, без каких-либо встрясок и переломов. Ширилась торговля, процветали ремесла; всякий, кто не боялся работы, преуспевал.

А тут еще одно радостное событие — у короля родился наследник, названный Лотаром. Радости Карла не было предела, и даже несколько темных знамений, имевших место в минуты рождения мальчика, не смогли омрачить счастье короля. Некоторое время придворные чародеи с настороженностью приглядывались к мальчугану, но после того, как верховный магистр мудрец Иоганн фон Моорбах предсказал наследнику самое радужное грядущее, то о мрачных предзнаменованиях просто забыли. И долго еще не вспоминали...

Время шло. Мальчуган стал статным юношей завидной красоты и блестящего ума. Он просто поражал учителей свой способностью к военным наукам. Будучи восемнадцати лет от роду, Лотар мог легко тягаться в мастерстве владения мечом и луком с лучшими воинами Карла. По достижении совершеннолетия он впервые применил в деле свои теоретические знания в области тактики и военного искусства, наголову разгромив армии варваров у северных границ королевства.

Справедливости ради надо сказать, что Карл не мог в те годы заподозрить ничего дурного. Лотар был прилежным и послушным сыном и к отцу относился с должным уважением и почтением. Молодой принц с доблестью выдержал все экзамены, которые были ему подготовлены. Кто мог ожидать, что он не сможет выдержать последнее испытание — испытание властью... Но обо всем по порядку.

Убедившись, что Лотар вполне самостоятельный молодой человек, не по годам рассудительный и прозорливый, король решил предоставить ему небольшую провинцию, в которой царило полное запустение. Сын с радостью откликнулся на предложение отца и немедленно собрался в дорогу, взяв с собой лишь самое необходимое количество людей и провианта. Буквально черед два года с дальних земель пришли вести о том, что некогда пустынный уголок королевства превратился в цветущий рай и что жители находятся в полном довольствии. Король готов был танцевать от радости.

Но размеренная и благополучная жизнь быстро наскучили принцу. Свойственная молодости жажда сильных ощущений не давала ему покоя. Сначала Лотар начал устраивать грандиозные пиры, на которых принимал сотни юных рыцарей, примерно одного с ним возраста. Вскоре принц-регент собрал под своим началом великолепно обученные войска,



предназначенные для охраны границ провинции.

Но охота, праздное времяпрепровождение, балы и пирушки через некоторое время окончательно надоели Лотару. Со своими верноподданными он все чаще задирал соседей, что нередко оканчивалось напряженными ссорами. Одна из таких ссор завершилась убийством вассала владыки соседних владений и сожжением его мельницы.

Для короля подобное известие стало громом среди ясного неба. Еще более его поразило то, что по многочисленным свидетельствам виновниками бесчинств были приближенные его сына. С тяжелым сердцем, но недрогнувшей рукой Карл подписал приговор о смертной казни виновных. К вратам крепости Лотара был послан гонец-посыльный с документом, на котором красовалась королевская печать. Прошли все сроки, но гонец не возвращался. В душу Карла закрались смутные подозрения, и он решил направить в провинцию к принцу не одного человека, а вооруженный эскорт, составленный из избранных воинов королевской стражи. Сложную во всех отношениях миссию взял на себя преданный королю сенешаль Хильперт фон Родгау. О выдержке и тактичности этого человека до сих пор ходят легенды.

Отряд быстро добрался до провинции и потребовал аудиенции, но без видимых причин подданных короля заставили ждать. При этом им было отказано даже в самом необходимом, не говоря даже о каком-либо проявлении уважения. По истечении весьма длительного срока даже ангельскому терпению Родгау настал предел. С помощью спутников-воинов он сумел таки добиться аудиенции принца. Оставшись один на один с Лотаром, сенешаль попытался с присущей ему мягкостью отговорить регента от безрассудных поступков. Но самоуверенный молодой человек даже не слушал его. Лотар презрительно и грубо бросил приближенному Карла, чтобы тот убирался прочь.

Отряд вернулся с плохими новостями. Король был все себя от ярости. Во время рассказа Родгая он то багровел, то бледнел, его глаза метали молнии, но все же он нашел в себе силы выслушать своего верного посыльного. Решение Карла было твердым и бескомпромиссным - лишить молодого наглеца всех привилегий и регалий. Вновь был послан гонец, который, впрочем, довольно быстро вернулся с вестью о том, что Лотар лишь рассмеялся, услышав приказ короля. Король понял, что дипломатические изыски отныне бессмысленны и не принесут должных результатов.



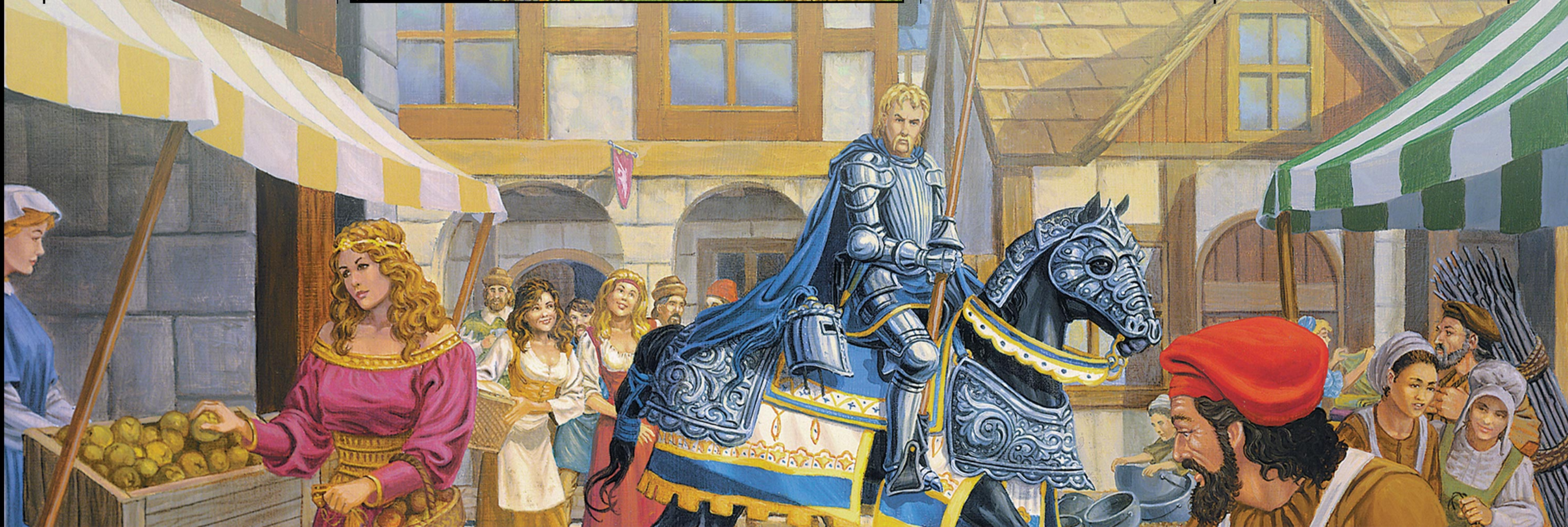
ДОСТОИНСТВА
Отсутствие слепого подражания ортодоксальным стратегиям.

НЕДОСТАТКИ
Излишняя неторопливость.

РЕЗЮМЕ
Бальзам на сердце для тех, кто устал от однообразия RTS, но верит в будущее жанра.

7.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS





Долго Карл совещался со своими самыми верными подданными; в итоге он объявил собственного сына преступником, а совершенные им действия - бунтарством. При этом на короля было страшно взглянуть: за несколько недель он состарился на десяток лет!

А дальше начинается самая печальная и трагическая часть нашего повествования. Как ни странно, но к принцу-отступнику примкнуло множество бывших союзников и вассалов Карла в надежде на милость и щедрость нового владыки. Кроме этого, Лотар сумел к тому времени окончательно подготовить и экипировать свои войска. В силу сказанного, перевес оказался на стороне сына.

Королевство охватила кровопролитная гражданская война, и в этой войне король терпел одно поражение за другим. Сначала были разбиты его войска, находящиеся близ провинции, занятой Лотаром. Затем армии принца начали продвигаться в глубь королевства. Темное знамение сбылось в полной мере — от войны, развязанной коварным наследником, страдали тысячи невинных жителей: тот, кто смог уцелеть в пожарище войны, погибал от голода и болезней.

Сейчас же остался лишь один оплот — цитадель на самых границах королевства, которая в данные минуты осаждается врагом. Положение отчаянное, но не безнадежное — часть приближенных короля Карла готова сражаться и не собирается складывать оружие ни при каких обстоятельствах.

Подготовьте их, выдайте оружие и затем ведите в бой, о бесстрашный сенешаль!

БЫТ И ТЯГОТЫ МАГДЕБУРЖЦЕВ

Жизнь в Магдебурге течет неторопливо. Даже слишком неторопливо. Особенно это заметно, если окунуться в местный быт после Starcraft и ему подобных. Зато после Settlers 2 — самое оно, так как размеренный и методичный темп оказывается вполне привычным.

И вообще, если отбросить военную составляющую **Knights And Merchants**, то перед нами предстанут упомянутые Сеттлеры в чистом виде. В подтверждение этой мысли расскажем о гипотетическом развитии игрового поселения.

Итак, все начинается с одного-единственного здания — склада (напоминаем, это гипотетическая ситуация, в кампании набор начальных построек может быть совершенно иным). Склад потому и называется таковым, что в нем складируют некоторые ресурсы, каковых в **Knights And Merchants** аж двадцать семь(!) разновидностей. Откуда, спрашивается, что берется? Минутку терпения.

Основной рабочей силой служат serf'ы и laborer'ы. Как и в Settlers, в лоб управлять подобными юнитами нельзя. Иными словами, вы не можете, щелкнув правой кнопкой мыши, отправить серфа на вырубку леса или постройку нового здания. Зато как только вы отдадите распоряжение о сооружении, например, школы (места подготовки рабочих и служащих), ваши подданные самостоятельно отправятся к месту проведения работ и развернут там бурную деятельность. Серфы будут таскать со склада необходимые стройматериалы, а рабочие займутся предварительным выравниванием грунта и последующими строительными работами. При этом не следует забывать, что в первую очередь должны быть налажены коммуникации и к будущему зданию необходимо проложить вымощенную камнями дорогу.

Первым этапом налаживания хозяйственной инфраструктуры является постройка сооружений по сбору или добыче ресурсов-сырцов. К таковым относятся, скажем, избушка лесника (бревна), ферма (зерно), угольные шахты (каменный уголь), золотодобывающие шахты (золотые руды) и так далее. Затем приходит второй этап, на котором необходимо все собранные ресурсы как-то переработать и привести к более употребительному виду. Зачем? Ответ прост: оружейник из мастерской, к примеру, не сможет изготовить ладные пики и топоры из грубых неотесанных бревен, ему нужны хорошо обработанные доски. Автоматически появляется еще одно звено в схеме «лесник — оружейник» — столяр, в компетенцию которого и входит изготовление аккуратных дощечек из свежеспиленных бревен. Еще пример. Вряд ли кому-нибудь понравится питаться сырым зерном. А вот румяным горячим хлебцам будет рад любой житель Магдебурга. А теперь прикиньте путь, который проделывает зерно, прежде чем превратится в питательный хлеб. После сбора зерна его необходимо переправить на мельницу, где оно перемелется в жерновах и превратится в муку. Только после этого мука отправляется в пекарню к пекарю, который и печет хлебцы.

Теперь можно приблизительно представить, сколько же всего набирается разных ресурсов на складе. Бревна, доски, колосья пшеницы, мешки с мукой, хлеб... А теперь представьте, что похожая схема используется и в угледобывающей отрасли, и в золотодобывающей, и в железорудной, и на свинофермах. Именно таким образом и набираются шестнадцать самых разных ресурсов. А оставшиеся одиннадцать, те, что не хватает до полноты списка? Они относятся к оружию, доспехам и экипировке. Например, топоры, мечи, щиты, железная броня, кожаные доспехи, арбалеты, боевые кони и др.

Для полноты картины вообразите, что для каждой операции с ресурсом требуется соответствующая постройка и специалист-работник. Скажем, на свиноферме трудится животновод, в плавильне — металлург, на каменоломне - каменотес и т.д. Без всяких сомнений, для создания полноценной и развитой системы уйдет немало времени. Кроме того, нужно принять в расчет, что любые действия не выполняются мгновенно. Для постройки любого сооружения необходимо сначала подтянуть все нужные материалы и лишь потом начинать размахивать молотком и топором. Это к тезису о неторопливой и размеренной жизни поселения.

Еще более размеренной она становится от того, что добыча многих ресурсов возможна лишь по истечению некоторого периода времени. Опять поясним на примере. Пускай вы воздвигли величественную свиноферму и в школе подготовили специалиста-животновода. Для выращивания поросят требуется зерно и, предположим, что его бесперебойная доставка обеспечена (что, впрочем, тоже не самая простая задача). Как вы думаете, сколько уйдет реального времени для взращивания полновесных хряков? Минут семь-десять! Правда, потом этот интервал сократится до трех-пяти минут, так как наладится процесс, и на ферме будет несколько свинопоколений. Однако, и в этом случае не нужно забывать, что определенное время потратится на транспортировку тушек и свиной кожи и на их дальнейшую переработку. В итоге получается весьма продолжительный по времени цикл.

В отличие от Beasts & Bumpkins в **Knights And Merchants** все ваши подданные не имеют ограничения по сроку жизни, снимается с вас и проблема по контролю прироста населения. Однако, это компенсируется постоянной заботой о том, чтобы каждый из жителей был сыт. С какого-то момента, когда показатель жизненного состояния приближается к нулевой отметке, данный индивидуум бросает все свои дела и отправляется в хар-





чевню, где утоляет свой голод. Если он по каким-либо причинам не сумел это сделать (не успел дойти или не было еды), то наступает мгновенная смерть. В харчевне присутствует три вида продуктов питания (при налаженных производстве и коммуникациях, разумеется): хлеб, баварские колбаски и молодое вино. Лучше всего голод утоляют именно колбаски (как-никак мясо), затем хлеб, и, наконец, вино. Не стоит волноваться, если для питания населения осталось лишь вино - никаких прямых или косвенных пагубных последствий не будет. Другой вопрос, что спиртное не вполне надолго утолит голод. Важный момент: о питательности продуктов можно рассуждать лишь по отношению к гражданским лицам (в том числе и рекрутам, пока они сидят в казармах), т.е. к тем, кто самостоятельно ходит в харчевню. Для воинов любой из ресурсов полностью утоляет голод. Следовательно, армию лучше всего обильно поить вином. Не навевает никаких аналогий с реальной жизнью?

Иногда дело с голодной смертью доходило до казусов. Когда ваши рабочие строят дорогу, и им не хватает камней на ее постройку, то они замирают, согнувшись в неудобной позе, превращаясь в эдакие изваяния. Как только серфы подтащат необходимые ресурсы, то работа возобновится вновь. Так вот, однажды сложилась такая ситуация, когда была начата постройка дороги, а камни на складе кончились и в каменоломне не добывались. Рабочие честно замерли и стали ждать. Долго ждали. А камней все нет. Ради интереса решили проверить их жизненное состояние - ба, так оно достигло нулевой отметки! А рабочие стоят и не умирают, видимо, погрузившись в анабиоз или летаргический сон. Долго они так стояли... И вдруг камни появились (было отменено несколько строек, ресурсы вернулись). Что дальше? А дальше серфы шустро притащили камни, рабочие резко встрепенулись, достроили дорогу(!) и (угадайте-ка) превратились в прах! Куда там стахановцам с их многократным перевыполнением плана — попробовали бы они завершить работу, будучи мертвыми от голода.

Вообще, управлять большим поселением — настоящее искусство. К сожалению, в **Knights And Merchants** нет полноценной статистики с графиками и диаграммами, которые позволяли бы судить о результатах развития. Так, есть минимум информации о возможных сооружениях и их наличии, а также о количестве рабочей силы... И на этом все. Об эффективности ваших методов правления, распределения ресурсов и сил можно судить лишь по косвенным данным. Например, весьма и весьма нетривиальной задачей является выработка решения о производстве новых серфов. В идеале, их должна быть целая армия, так как переноска ресурсов из здания в здание, выдача продовольственного пайка воинам (об этом чуть позже) и ряд других задач целиком ложится на их плечи. Но существенные ограничения накладываются тем, что всю эту ораву надо будет как-то прокормить. Получается, что для расширения поселения необходимо увеличивать штат серфов и, соответственно, создавать ряд построек, ответственных за их жизнеобеспечение. Что же получается в итоге? Сверхзадачей является создание полностью самодостаточной структуры, которая целиком обеспечивала бы себя всем необходимым и при этом создавала бы и некоторый излишек, который шел бы на содержание армии. Вот мы и подошли вплотную к военным действиям. Без них **Knights And Merchants** стал бы лишь плохо завуалированным Settlers, но, честь и слава создателям игры, такого не произошло. Поэтому переходим к следующей теме.

АРМИЯ ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА

Для начала разберемся, откуда, собственно, берется армия в **Knights And Merchants.** Первоначально в школе обучается рекрут, который, покинув школьную парту, отправляется в казармы и ждет там своего «тревожного звонка». Также в казармы трудолюбивые серфы стаскивают все ресурсы, которые связаны с военной экипировкой (топоры, мечи, щиты и пр.). Пока рекруты не востребованы, они тихонечко сидят в казармах и лишь время от времени бегают в харчевню подкрепиться (и делают это, заметьте, самостоятельно).

Но вот пробил час. Неважно, для каких целей потребовалась вам армия — для отражения нападения на поселение или для атаки на деревеньку врага. В казармах необходимо выбрать нужный тип юнитов и создать его в количестве, отвечающем вашим замыслам. Есть, разумеется, и ограничения. Например, для создания лучников требуются: во-первых, рекруты (без них вообще нельзя никого создать), во-вторых, луки, в-третьих, кожаные доспехи. Предположим, что в казармах тридцать рекрутов, двадцать пять луков и три кожаных тужурки. Сколько можно создать лучников в таком случае? Правильно, не более трех. Выводы об органичном и всеобъемлющем заполнении военных складов делайте сами.

Каждый воин, равно как и гражданский, так же периодически испытывает острое чувство голода. Принципиальным отличием является то, что военнообязанный не стронется с места и будет охранять вверенный рубеж вплоть до летального исхода. Чтобы избежать таких печальных последствий, нужно лишь вовремя отдать приказ о кормежке подразделения — серфы возьмут съестные припасы и побегут к оголодавшим военным. Понятно, что армию лучше подогнать поближе к городу, так как если еда будет топать слишком долго, финал окажется излишне трагичным.

Весьма примечательны особенности группировки войск и их боевые построения. Если в казарме «заказан» взвод кавалеристов, то они выйдут оттуда, объединенные в один отряд. При этом командир будет отмечен штандартом. Сказанное верно и для всех остальных типов воинов. Но наиболее интересно даже не это. В **Knights And Merchants** можно мгновенно менять построение войск, используя пиктограммы увеличения/уменьшения числа шеренг, совместно с пиктограммами поворота вправо/влево на 45 градусов. Эти две незамысловатые возможности позволяют весьма удобно расположить армии в зависимости от типа территории или специфики атаки врага. А возможность объединения однотипных воинов (пикменов и ополченцев, например) позволяет удобно управлять войсками на макроуровне.

Есть, однако, ситуации, когда боевые порядки теряются. Например, после того, как воины будут накормлены, то от стройных шеренг не останется и следа. Кроме этого, если на пути отряда окажется какой-либо другой, то построение последнего также будет нарушено. Впрочем, достаточно дать команду «становись», и воины быстро восстановят строй.

При всей продуманности и значимости сражений в **Knights And Merchants**, есть в них некоторые условности, каковые были бы невозможны в ортодоксальных RTS. Вспоминается случай, когда вражеская армия в составе десятка мощных отрядов, разгромила наших хлопцев, охранявших поселение, и... неожиданно убралась восвояси. Это при том, что в тылу не осталось ни одного воина или защитного сооружения. Поселение можно было брать в буквальном смысле голыми руками, ан нет, противник неожиданно проявил завидное великодушие. Пожалел убогих, предоставив еще один шанс, или все же не допер до очевидных решений?

Нередко в пылу сражения возникает куча мала из воинов. При этом лучники могут, вместо того, чтобы поливать вражеские редуты градом стрел, заниматься воссозданием подобия строя, мешая как своим, так и чужим. И подобная ситуация не редкость. Поэтому весьма важно уметь грамотно передвигать и прикрывать свои войска, а также устраивать хитрые ловушки-засады. В частности, по поводу обороны или захвата мостов в **Knights And Merchants** можно смело писать диссертации на соискание как минимум кандидатской степени.

Своеобразен штурм вражеской базы. Изюминка состоит в том, что достаточно уничтожить всех воинов и школу, чтобы противник уже не смог сопротивляться (нет рекрутов — нет и воинов). А формально — необходимо сравнять с землей казармы, школы, склады и, естественно, уничтожить всю армию. После такого опустошения противник гарантированно не сможет причинить вам вреда. Однако эта находка создателей игры выходит вам боком, если в качестве обороняющегося оказываетесь вы сами. Подчас вам остается в бессилии смотреть на то, как едва живой лучник противника медленно, но верно уничтожает вашу базу. В отличие от Warcraft,



где можно было еще цепляться за жизнь, имея в наличии лишь одного пеона или крестьянина, **Knights And Merchants** требует сложной и развитой системы, потеря одного из звеньев которой часто означает полный крах всей инфраструктуры.

ПОД ЗВУКИ ЧАВКАНЬЯ И ХРЮКАНЬЯ (графика и звуки)

Откровенно говоря, был огромный соблазн вынести этот раздел куда-нибудь поближе к началу статьи, но потом решили — сначала основная информация, а хвалебные дифирамбы графике и звуковому сопровождению оставим напоследок. Но теперь извольте выслушать их в полной мере!

Сооружения и постройки выполнены в стиле, сходном с Warcraft и Beasts & Bumpkins. Сами по себе они весьма привлекательны и симпатичны, но это все мелочи по сравнению с тем, как они анимированы. На строительство любого здания выделено около полусотни кадров промежуточной анимации. Первоначально появляется деревянный каркас (при этом со стройплощадки исчезают принесенные доски), затем он облицовывается каменной плиткой (расходуются камни). Хочется просто крикнуть «Браво!» художнику-аниматору проекта (фантастика, но судя по титрам разработкой игры занимались лишь два человека — программист и художник!).

Далее. Каким-то необъяснимым образом удалось выдержать баланс между размерами зданий и фигурами обитателей. При этом никаких реальных пропорций нет и в помине, но диссонанса не ощущается.

Фантастически четко выполнена анимация, относящаяся к работе какого-либо мастера. Скажем, мясник, получив от серфа свиную тушку, отправляется на второй этаж и начинает набивать в натуральную оболочку фарш. Затем каждая связка колбасок вывешивается у фасада мясницкой. Шахтер опускается на подъемнике в скважину. Плотник пилит и орудует молотком. Металлург плавит руду в доменной печи, и так далее и тому подобное... При этом без труда можно определить, сколько конкретно ресурсов хранится в каком-либо здании (три снопа спелой пшеницы на ферме, два выдубленных куска кожи в дубильне, четыре камня в каменоломне и т.п.). Где еще с такой тщательностью и любовью были вырисованы подобные мелочи?

Чуть портит идиллию ландшафт и прорисовка территорий. Нельзя сказать, что они отрисованы плохо, просто в сочетании с тщательно прорисованными домишками обсчитанные за счет программного engine горы, равнины и возвышенности смотрятся немного размыто и не впечатляют. Конечно, такая технология дает возможность имитировать трехмерность ландшафта, что, впрочем, в данном конкретном случае решающей роли не играет.

Звуковое оформление **Knights And Merchants** не уступает по своей выверенности и аккуратности анимации. Закрыв глаза, практически невозможно потерять картину происходящих событий, так как даже не видя кузницы, вы будете ощущать характерные удары молота по наковальне, не видя лесопилки — слышать повизгивание пилы и стук складываемых бревен, не видя свинофермы — внимать ободряющему похрюкиванию... Гамма звуков, тем не менее, не превращается в какофонию, так как слышны отголоски только тех сооружений, которые находятся в данный момент на экране. Музыка в игре также хороша, но ее славословить не будем - а то просто захвалим игру.

НА БЕЗРЫБЬЕ...

Вряд ли для кого-то станет откровением тот факт, что жанр real-time strategy переживает полный застой и стагнацию. Хочется употребить слово «кризис», но поостережемся, так как сейчас оно закрепилось за несколько другим явлением, с которым, увы, всем нам пришлось столкнуться...

Появление **Knights And Merchants** является событием в некотором смысле закономерным. Ведь тематика сражений и баталий себя не исчерпала, однако существующий конвейер по выпуску ортодоксальных и однообразных клонов увяз в собственной же продукции. **Knights And Merchants** можно рассматривать как некий поворотный этап или новую ветвь в приостановившемся развитии RTS. Возможно, эта ветвь приведет к перерождению жанра. И потому можно закрыть глаза на то, что **Knights And Merchants** на добрых две трети является все теми же Settlers, а по части боевых действий игре тяжело конкурировать с типичными представителями RTS. Но, рассматривая все составляющие в целом, оценивая соотношения между сражениями и хозяйственной частью, невольно приходится признать, что многим RTS все же не хватает макроуправления, логичной схемы хозяйствования, продуманной экономики, кои сполна представлены в **Knights And Merchants**. Без сомнений, эта тема достойна продолжения и развития.

На этом позвольте откланяться - воины бьют мечами о щиты, требуя выдать дневной паек...

*Авторы выражают личную признательность компании **Snowball Productions** (и отдельно **Сергею Климову**) за локализацию этой игры, а также за предоставленные эксклюзивные материалы и моральную поддержку.*

СИ

ПЛАТФОРМА:	PS, N64
ЖАНР:	3D Action
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	N-Space
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.gtgames.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tomb Raider 1,2

Duke Nukem: Time to kill

Александр ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

Приставочный Duke Nukem отличается от оригинала так же, как Quake от Tomb Raider'a.

ААА, мой дом вдали от дома!» — сказал Дюк НюкИн (подобное написание фамилии героя придает ему русские корни), входя в стрипбар. Выложив свою недетских размеров пушку на стойку, он предался своему любимому занятию — культурному отдыху в компании с полуобнаженными девочками.

Тем временем на улице открылся пространственный портал, откуда стали появляться зловещие толстяки, облаченные в форму LAPD. Рассредоточившись и заняв ключевые позиции, они медленно стали окружать вход в заведение. Двое же самых смелых отважились зайти во внутрь...

Повернувшись на шум, Дюк увидел своих старых знакомых — свиней-полицейских. В наступившем молчании их глазки злобно горели красным огнем... «Come get some!» — заорал Нюкин, хватая пушку и выпуская всю обойму в их наглые, необремененные интеллектом физиономии. Вылетев на улицу, наш герой с ужасом наблюдал, как его гордость — крутейший мотоцикл — превращается в трехколесный велосипед. Это было последней точкой.

Рассвирепев не на шутку, Дюк стал поливать свиней свинцом (каламбур!), параллельно превращая окрестности в руины.

По окончании этой бойни разработчики из N-space решили дать и обычным ребятам, типа нас с вами, возможность добавить страданий пришельцам из космоса, т.е. предлагают сыграть в новейшие приключения бравого конкурента космических десантников из бригады id — **Duke Nukem: Time to Kill**.

Первые приключения Дюка были платформенными аркадами, затем наш герой начал битву за сердца поклонников шутеров от первого лица. Однако, Дюку этого показалось мало — он посягнул на самую популярную игру 96-97 года — Tomb Raider. Да, Лариске стоит поостеречься, в жанре экшен от третьего лица, где она безраздельно властвовала, появился достойный конкурент. Парни всегда любили смесь приятных женских форм и интересной игры, но возликуйте девушки, ибо теперь нам всем предлагают симпатичного качка с огромным арсеналом уничтожения гадов из космоса (да, и еще — хорошую игру)!

Компьютерный Шварцнеггер путешествует по уровням, размещенным в разных эпохах; прыгает не хуже Лары; все время стреляет (чего не хватало многим в Tomb Raider) и отмачивает бесконечные корки. Загадки не дотягивают по сложности до игры про симпатичную англичанку, да и уровни короче, однако, все сполна компенсируется обилием врагов, бонусов и различных приколов. Разработчики пошутили — в каждой эпохе у Дюка свой новый костюмчик. В античном Риме — тога, в средневековой Шотландии — кильт (клетчатая юбка), а на Диком Западе — ковбойская шляпа.

Историзмы на этом не кончаются. Вместе с уровнем меняется и архитектура, а в музыке появляются различные «местные» мотивчики. К стандартным врагам добавляются разные специфические гады, но под шквальным огнем вашей артиллерии они все на одно лицо, а точнее — лицом вниз.

Графика и движок намного лучше, чем в TR, нет глюков с искривлением поверхностей (почти), нельзя залезть в стену и другое. Камера меньше летает вокруг персонажа, в тесных местах она просто наезжает на Дюка, а его могучая спина становится прозрачной. Это решает некоторые проблемы обзора, но со временем начинает сильно раздражать. Враги стали трехмерными и наделены неплохой анимацией.

А наша звезда — просто красавец! Акробатикой, видимо, занимался все свободное время, поэтому кульбиты, подтягивания и другие трюки делает без проблем — Лара может снова начинать тренировки. В игре присутствует множество водных процедур, падений с большой высоты, открывание пинками дверей, однако никаких затруднений вы не почувствуете — управление отзывчивое, хотя иногда доставляет неудобства — уж больно задумчиво Дюк меняет оружие.

Враги, как еще один вид досадных препятствий, вас сильно не потревожат. Интеллект слабоват, боссов всего два, да и те жалкие и убиваются за минуту.



О музыке уже говорилось — она приятная, но вы бы не стали слушать ее вне игры. А вот звуковые эффекты оставляют смешанное чувство. Рыки врагов, выстрелы и взрывы сделаны хорошо и сочно, но вот крики боли главного героя звучат, как если бы Нюкин перебрал в любимом баре, а теперь ему очень плохо и у него острые позывы... НО это все с лихвой компенсируется смачными высказываниями главного мачо.



N-Space добавили в игру и мультиплеер. Однако контролируемых компьютером ботов нет, поэтому deathmatch очень быстро надоедает. Жаль, ибо возможностей себя реализовать тут хватает.

Несмотря на все свои прелести, игра оставляет чувство легкой неудовлетворенности. Что тому виной, сказать сложно. Возможно, уровни скучноваты, не хватает приколов и мелочей, так красивших DUKE3D. Возможно, слишком много позаимствовано из Tomb Raider, а потому уже не так оригинально. Отпугивает и легкость, с которой проходится **Duke Nukem: A Time To Kill**. Впрочем, в целом игра во много раз динамичней тех же приключений Лариски, столь бедных стрельбой и незатейливым юмором... Девчонкам, а также фанатам Дюка и англичанки в шортах рекомендуется! **СИ**



ДОСТОИНСТВА
Весело, хорошая графика, реплики Дюка.

НЕДОСТАТКИ
Игра не покажется вам сложной, не хватает оригинальности.

РЕЗЮМЕ
Для поклонников Дюка, Лары и прикольных игрушек со множеством стрельбы.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation, PC
ЖАНР:	adventure / 2D-платформер
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Oddworld Inhabitants
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОНЛАЙН:	www.oddworld.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tomb Raider 1,2

Oddworld: Abe`s Exoddus

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Расширенные возможности по общению с персонажами, отличный сюжет и великолепные ролики делают очередной Oddworld уникальным.

Предыдущее творение Oddworld Inhabitants, а именно Abe`s Odysee, продолжило традиции Castlevania: Symphony of the Night, показавшей, что двухмерные платформенные игры еще не умерли и могут успешно служить основой для сверхоригинальных и сверхинтересных продуктов. Мир Oddworld получился чрезвычайно веселым и занимательным, а его обитатели действительно смогли многим полюбиться. Ну и, конечно, первая часть приключений Эйба порадовала доселе невиданным игровым процессом, привнесшим оригинальное управление, небольшие головоломки и даже некоторый элемент adventure. Разработчики обещают выпустить еще множество проектов в рамках придуманного ими мира и это будут не только двухмерные игры в любопытном исполнении. Героический мудокан (пардон, это название народа такое) должен, судя по всему стать героем целой трилогии практически схожих игр, но повествующих о разных приключениях. Вот за **Abe`s Odysee** следует и вторая ее часть — **Abe`s Exoddus**, представляющее собой лишь немного дополненную копию предшественника. И даже не знаю, можно ли отнести это в данном случае к минусам.

Итак, жил да был на свете некий Эйб из несчастного порабощенного и угнетенного народа мудоканов. От сородичей он отличался особым синеватым цветом кожи, в результате чего, на него решено было взвалить бремя геройства. В **Abe`s Odysee** совершил дерзкий побег с фабрики своего начальника и освободил по пути ровно 99 соплеменников. На сей раз он берется за таинственное дело, неким образом связанное с похищением костей умерших мудоканов, и ему вновь придется шастать по различным уровням игры, спасая по пути находящихся в неволе сограждан. На сей раз количество последних должно достигнуть ста штук.

От первой части унаследована оригиналь-





ная система общения с персонажами. Поначалу она кажется не особо удобной, но со временем вы запоминаете все функции, вводимые с геймпада, и первоначальное, не самое лучшее впечатление, пропадает. Заучивание осуществляется по ходу игры: необходимое в определенный момент действие вам подробно расписывается специальной бегущей строкой. Большинство основных действий повторяется довольно часто, так что нехитрые комбинации отпечатываются в памяти довольно быстро. Для тех, кто с Oddworld не знаком вообще, поясню все подробнее.

Цель всех ваших скитаний — пробраться к концу уровня, попутно освободив как можно больше мудоканов. Без последнего, кстати, пройти некоторые места просто невозможно. При этом жизненно необходимо обходить стороной вооруженную охрану, а освобожденных отправлять в безопасные места с помощью встречающихся по пути телепортов. Постоянно приходится решать связанные с этим мини-головоломки. То мимо спящего охранника надо прошмыгнуть на цыпочках, то в тени спрятаться. Если же спасенного мудокана вы предварительно чем-то обидели (водой, например, облили), то он просто наотрез откажется за вами следовать, и придется подходить к нему и извиняться. Все эти действия, устные обращения к товарищам и так далее производятся нажатием соответствующих комбинаций кнопок. Например, для PlayStaion: L1 + крестик, или L2 + кружочек. Думаю, вы поняли. Комбинаций таких, самых разнообразных, — море.

Есть возможность и помордовать подопечных, и эта функция даже имеет практическое применение. К примеру, это, как оказалось, очень хорошее (и единственное) средство от веселящего газа, после которого мудоканы просто не могут успокоиться без посторонней помощи. Избиение друзей затягивает почище некоторых файтингов, так что будьте осторожны: таким образом можно запросто кого-нибудь и насмерть убить. А вообще классно, сказал мудокану: «Работать!» Он и садится на корточки и начинает заниматься общественно-безполезным трудом, киркой бездумно машет. И тут вы ему со всей дури в лобешник!.. Ладно, хватит жестокости — на самом-то деле мы белые... извините, синие и пушистые.

От Oddworld: **Abe`s Exoddus** действительно нелегко оторваться. Веселые персонажи, уйма приколов, интересные головоломочки, сверхоригинальность. Все в сумме дает потрясающий результат. Пусть все это и было раньше, все-равно ничего плохого сказать язык не поворачивается. Если вы старый поклонник **Oddworld — Abe`s Exoddus** для вас прекрасный дополнительный набор уровней с расширенными возможностями. Если же с Oddworld вы раньше не сталкивались, то у вас есть хороший повод наконец это сделать. **СИ**

ДОСТОИНСТВА
Все та же сверхоригинальность, все те же прикольные персонажи.

НЕДОСТАТКИ
Нечто вроде дополнительного набора уровней.

РЕЗЮМЕ
Еще одна игра из серии Oddworld.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Small Soldiers

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Dreamworks Interactive
ОНЛАЙН:	www.ea.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tomb Raider и прочие

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Перспективный и многообещающий проект Dreamworks не оправдал надежд, и по сравнению с веселым фильмом выглядит тускло.

Так сложилось, что в девяти случаях из десяти сразу же после выхода имевшего успех фильма появляется на свет игра с тем же названием, где вы можете поуправлять главным героем. Как правило, такие игры получаются недоработанными, с кучей разнообразнейших изъянов. Но в них все равно играют, так как известное имя привлекает покупателя, на что и делают ставку разработчики. Практически беспроигрышная лотерея. С недавних же пор стало модно делать оба проекта (фильм и игра) одновременно, ожидая, что за успехом одного тут же последует успех другого. На то же, видимо, надеялся и Стивен Спилберг со своей компанией Dreamworks Interactive, практически одновременно создавая фильм, а точнее, сделанный с помощью суперкомпьютеров фильм, и игру по его мотивам на движке своего Lost World. Называлось это все **Small Soldiers**. Планировался ощутимый успех. Но фильм, по слухам, провалился. Сам же я о его качестве судить не могу, потому как в глаза его, как и большинство из вас, извините, не видел. То же самое можно с уверенностью сказать и об одноименной игре для PlayStation, в настоящее время мозолящей мне глаза на моем на столе. Объяснюсь.



ДОСТОИНСТВА
Неплохая графика, довольно оригинальный сюжет, взятый из фильма.

НЕДОСТАТКИ
Отвратительное управление, безынтересный multiplayer, да и игра в целом.

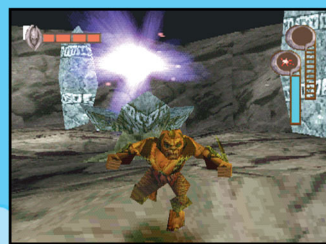
РЕЗЮМЕ
Очередной недоработанный продукт, пытающийся выехать на достаточно раскрученном имени.

5.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
0.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Для начала мое любимое — сюжет. Но немного. Игрушка, насколько известно, действительно сделана «по мотивам», персонажи те же, но действие происходит совсем в другом месте. Место это называется Gorgon Dimension, и жители его, крохотные монстры Gorgonites, вынуждены вести непримиримую борьбу со злобными маленькими солдатиками-коммандо, пытающимися учинить над ними геноцид. Солдатики — секретный проект военных, начинка их — чип с искусственной личностью. Вооружившись, это лихое войско под командованием Чипа Хазарда (Chip Hazard), самого, вероятно, «продвинутого» солдатика, двинулось уничтожать ни в чем не повинных Gorgonites. Роль их командира — Archer`a придется вам взять на себя.









Состоит игра из миссий с разными заданиями, о которых вам расскажут в брифинге. После чего, собственно, все и начнется. В перспективе от третьего лица вы увидите Арчера, которого будете водить по мрачноватым уровням, и отстреливать врагов: роботов, помогающих солдатикам, и самих солдатиков, помогающих самим себе. Как обычно, собираете оружие и прочие power-up`ы, освобождаете пленных, которые вам некоторое время помогают открывать двери, для которых требуются соответствующие ключи, и так далее. Умения героя довольно стандартны: шаг в сторону, стрельба, прыжок, смена оружия. Выделить можно режим прицеливания, реализованный в стиле GoldenEye 007. Кажется, что все вроде удобно, но ничего подобного, подкачало передвижение персонажа. На поворотах его страшным образом заносит, в результате чего весьма трудно иногда вписаться в поворот, я не говорю уж о подборе некоторых предметов. Со временем привыкнуть можно, но со временем. Аналоговый контроллер здесь совершенно не спасает, а наоборот — даже мешает. Лучше не использовать



его совсем (если он у вас есть).







Режим двух игроков просто выводит из себя — настолько он противен. Существует как бы два подрежима: Frag mode — или, говоря по-русски, deathmatch (родное слово), и Flag mode — глупость, в основе которой лежит capture the flag. И то и другое одинаково скучно и неинтересно, и это не зависит, играете вы вдвоем в split screen`e или же вчетвером по link cable.

Может кому-то, конечно, **Small Soldiers** и понравится (но это надо быть монстром!), я же если one player режим еще как-то переношу, то режим двух игроков мой (и не только мой) организм просто отказывается переваривать.

Оставшееся для заключения место статьи я мог бы использовать для передачи приветов родственникам и друзьям, но делать этого не буду. Лучше скажу, что от Dreamworks я такого не ожидал. Зачем они пошли по стопам большинства других разработчиков, использующих лицензии фильмов? Это надо же так коварно обмануть!

СИ



Thrill Kill

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	драки
ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Paradox
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-4
ОНЛАЙН:	www.vie.co.uk
АЛЬТЕРНАТИВА:	Mortal Kombat (1,2,3,4), Bio F.R.E.A.K.S., Wargods

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Thrill Kill, имеет все шансы стать одной из самых почитаемых в нашей стране игрушек, даже не будучи достойной этого.

Вряд ли кто нибудь оспорит тот факт, что самой популярной в народе игрой остается вечный Mortal Kombat. Выход весьма посредственной во всех отношениях четвертой части только подогрел интерес к серии, запомнившейся, в основном, только своей кровавостью и халтурностью. Но, справедливости ради, следует отметить, что в своем жанре МК далеко не худший представитель. И вот к чему я клоню: учитывая любовь населения к ненормальной кровавости в играх (честно говоря, и сам этим грешу) продукт компании Paradox, под названием **Thrill Kill**, имеет все шансы стать одной из самых почитаемых в нашей стране игрушек, даже не будучи достойной этого.

ДОСТОИНСТВА
Одна из самых оригинальных драк за последнее время. Совершенно новая концепция, достаточно неплохая графика. Достаточно необычная игра.

НЕДОСТАТКИ
Далеко не всем понравится такое обилие крови, жестокости, а подчас и пошлости.

РЕЗЮМЕ
By maniacs, for maniacs.

6.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Прежде всего, **Thrill Kill** — игра, с помощью которой можно отдохнуть и повеселиться. Это действительно очень смешно, когда на экране человеку в глаз втыкают дубинку с электрошоком и смотрят, как он умирает от разрядов тока. И кровь, кровь, кровь... Но все это довольно быстро надоедает, несмотря на то, что, к большому удивлению, выполнена **Thrill Kill** довольно качественно (хотя и не без огрехов), а это редкость для игр ее сорта. И уж никак нельзя было ожидать от «бездумной зубодробительной драки» такой оригинальности. Оригинален сам принцип построения боев, бойцы, бэкграунды, а также — в какой-то мере — управление.

Все разборки персонажей игры проходят в Аду, в живописнейших его местах, своим видом способных навести ужас на слабонервных: здесь и комната из вполне земного сумасшедшего дома, с заляпанными кровью стенами, и морг, и крематорий, и много-много других подобных очаровательных пейзажей. Бойцы тоже как на подбор: все маньяки и преступники, ранее погибшие, но теперь бьющиеся за возвращение в наш с вами мир. Выбирая их для очередной битвы, вы можете поменять внешность и костюмы (почти как в МК4). Причем иногда эти «костюмы» довольно интересны. Например, вот человек по имени Cain. Его «костюмы» — разные степени обожженности: от слегка тронутой огнем плоти до голого обгоревшего скелета. Вообще, я не знаю, насколько сумасшедшим надо быть, чтобы придумать и запихнуть в игру таких персонажей, каковыми насыщен **Thrill Kill**. Насыщен, правда, громко сказано — их всего восемь, плюс два босса, но вкупе с различными внешностями... Вам хватит.



Процесс боя — самый оригинальный момент игры. Представьте себе управление в стиле какого-нибудь Fighting Force, где вы совершенно свободно можете передвигаться в любом направлении и, нажимая соответствующие кнопки, колотить противника. Прыжок устранен напрочь, появляется только во время суперударов. Отдельно выделены кнопки блока и приседания. На МК не похоже нисколько. Да и путь к победе здесь лежит исключительно через активность играющего. Дело в том, что в **Thrill Kill** еще и отсутствует линейка жизни, а взамен ее появилась линейка агрессивности. Так что можете рваться в гущу сражения, не боясь потерять здоровье. Убить противника можно, но исключительно после заполнения линейки до предела. Тогда, на некоторое время, вы приобретаете способность уничтожать беззащитных оппонентов, с ужасом разбегающихся от вас. Оппонентов во множественном числе — потому что в **Thrill Kill** бои идут не один на один, а вчетвером на одной арене и каждый сам за себя. Приобретший способность убивать ходит по рингу и, судорожно двигаясь, пытается поймать хоть кого-нибудь, пока не истекло время. Отловленный гибнет на отдельном экране, последний же из принимающих смерть в довершение ко всему еще и добивается красиво. Кстати, в связи с этими самыми убийствами были замечены некоторые «глюки» почище «морталовских».

В режиме Versus, играя вдвоем с другом, можно выбрать себе и количество компьютерных противников (от нуля до двух). А при наличии Multi-tap можно собрать компанию из четырех человек и играть всем вместе одновременно и не ждать своей очереди. Вот так!

Что еще понравилось, так это очень грамотно реализованный режим Practice, где вам будут показаны все спецприемы выбранного бойца, и вы сможете их отработать прямо там же на противнике. Причем поведение оппонента по Practice, его реакцию на ваши действия, вы можете задать сами.

Говоря о спецприемах персонажей, следует упомянуть, что они не только кровавы и жестоки, но зачастую еще и пошлы и развратны. Это к сведению, чтобы можно было судить о степени распущенности и растленности авторов **Thrill Kill**.





Графически игра достаточно неплохо смотрится, хотя, конечно, при приближении камеры, как часто это бывает, видна некоторая нехватка полигонов. Но в целом оформление достаточно милое и мрачное. Атмосферу поддерживает.

В общем, еще один кровавый мордобой на любителя материализовался в пространстве, хотя определение «еще один» и не вполне подходит из-за оригинальности сего продукта. Другое дело, что все это несерьезно, да и надоедает быстро. Кровавостью уже никого не удивишь.

СИ

Moto Racer 2

ПЛАТФОРМА:	PlayStation, PC
ЖАНР:	мотогонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Delphine Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.ea.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Moto Racer

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Мотовариант NFS представляет интерес для любителей жанра и процесс игры, вероятно, доставит вам некоторое удовольствие.

Вероятно, самым громким успехом Electronic Arts за последний год можно считать Need for Speed 3, одну из лучших гоночных игр на сегодняшний день. Игра имеет огромное количество достоинств, обеспечивших ей популярность, при всем при том, что к симуляторам ее отнести никак нельзя. Другое же детище EA (а точнее Delphine Software), активно ею проталкиваемое, а именно **Moto Racer 2,** гигант индустрии, наверное, представляет повторяющим успех NFS. Как бы призывая купить этот продукт, компания даже поместила его демонстрашку на хорошо раскупаемый CD с Hot Pursuit. Но старайся не старайся, а надо, чтобы в игре в первую очередь присутствовало содержание, а не только раскрученное и известное по прошлому Moto Racer имя. А прошлая часть этой мотогонки хотя и была у всех на слуху, но достаточного уважения к себе снискать не сумела.

ДОСТОИНСТВА
Хорошая графика и музыка. Шоссейные кольцевые мотогонки и мотокросс в одной игре. Редактор трасс.

НЕДОСТАТКИ
Практически все это было и раньше.

РЕЗЮМЕ
Улучшенный вариант первого Moto Racer.

6.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

К большому сожалению, **Moto Racer 2** — игра во многом копирующая своего предшественника и не предоставляющая требуемого от сиквела количества нововведений. И, что странно, при всем при этом оставляющая после себя достаточно приятные ощущения. Графика улучшилась, но опять же нельзя сказать чтобы как то очень значительно. Но нареканий, как и раньше не вызывает.



Когда начинаешь играть, больше всего, безусловно, бросается в глаза бесконечный список трасс. Но вскоре все становится на свои места: гонки могут происходить только в трех точках планеты, поэтому отличия трасс заключаются исключительно в их форме и погодных условиях. Ну и, как обычно, они еще подразделяются на два вида: для мотокросса и шоссейно-кольцевых гонок. Этим и первый Moto Racer славился. От того, какую вы трассу вы выбрали, зависит и то, какого типа мотоциклы вам предложат (на шоссейнике по грязным горкам не попрыгаешь!). Чрезвычайно хотелось бы увидеть среди них хоть один реальный, лицензированный, но придется купить губозакаточную машинку: все байки взяты с потолка, внешне же отличаются только цветом.

Впечатление от езды очень портится тем, что дорога ограничена невидимыми глазу стенами. Выезжая на обочину, вы их задеваете, после чего мотоцикл сбрасывает скорость и дальше в заданном направлении ехать отказывается наотрез. Если же трасса еще и узкая, то незримые преграды начинают сильно раздражать. Зато на широких — раздолье. За что люблю **Moto Racer 2,** так это за ощущение скорости. И уж на широкой городском кольце чувствуешь просто бешеный восторг. А прыганье по горкам в мотокроссе просто восхитительно. Ну а игра вдвоем вызывает самый непосредственный и естественный интерес. Экран, в лучших традициях, можно разделить пополам по вертикали или по горизонтали. Чудесно! Управление достаточно удобно, плюс в этом плане появился и старый новый прибамбас - полная поддержка функций аналогового контроллера. Если угодно, можете попробовать поуправлять железным конем с помощью двух аналоговых «шишечек»: одна отвечает за повороты, другая за газ, подобно Road Rash 3D.

Музыка подобрана весьма неплохо, и я все больше убеждаюсь, что мелодии в стиле the Offspring становятся все популярнее у разработчиков игр.

Главным и чуть ли не единственным достаточно серьезным нововведением является встроенный редактор трасс. Вы берете одну из уже готовых дорог, указываете местность, где она будет пролегать, а после изменяете по своему вкусу повороты, пригорки и так далее. Встречается в играх такая занятная вещь очень редко, так что можно Delphine похвалить. Даже несмотря на то, что редактор выполнен не самым лучшим образом.

Подведем итог. Ничего масштаба третьей «нужды» из **Moto Racer 2** не получилось и не получится. Но, тем не менее, мотовариант NFS представляет интерес для любителей жанра и процесс игры, вероятно, доставит вам некоторое удовольствие. Максимальным же оно станет только при игре с товарищем — из-за надоедливости одиночных гонок. В целом поиграть стоит, ибо это далеко не самая худшая мотогонка.

СИ

Советы от разработчиков и локализаторов

ВОЙНА И МИР: ХОЗЯЙСТВО

Крепкая армия и военные успехи невозможны без нормально функционирующей хозяйственной деятельности: вы обязаны обеспечить военную промышленность строительными материалами, продовольствием и сырьем.

Слуги

Все ваше хозяйство держится на слугах. Они перемещают товары и изделия внутри страны как от производителей к потребителям, так и между самими производителями. Всегда следите за тем, чтобы у вас было достаточное количество слуг. Нехватку последних вы заметите сразу же, обнаружив, что готовые товары и изделия перестали уходить от производителя.

Строители

Остерегайтесь готовить в ваших школах слишком много строителей. В редчайшем случае для сооружения города вам может понадобиться более десяти строителей. Тот, кто умеет правильно планировать, может очень быстро управиться и с помощью всего нескольких представителей данной специальности.

Сеть дорог

Дорожное сообщение между вашими зданиями играет чрезвычайно важную роль! Тот, кто строит слишком мало дорог или делает их слишком узкими, очень скоро будет возмущаться большим количеством пробок. Наиболее часто посещаемые дома или здания обязательно должны стоять на широких улицах. Если в начале игры у вас не было необходимого количества камней, вы должны предусмотреть место для последующего расширения улиц и дорог.

Строительные материалы

Для строительства домов и дорог необходимы древесина и камни. Старайтесь заблаговременно позаботиться о том, чтобы у вас было достаточное количество строительного материала. Поскольку для сооружения дорог и улиц требуются тонны кирпича, рекомендуется сразу построить несколько заводов по обработке камня.

Продовольствие

Накопленные запасы продовольствия очень быстро тают. Если вы своевременно не позаботитесь о новых запасах продовольствия, вашему городу будет угрожать голод. Старайтесь вести точный учет состояния запасов продовольствия на ваших складах. Подумайте и о том, что запасы продовольствия впоследствии обязательно понадобятся вашим голодным воинам! Своевременно отводите под фермерские хозяйства большие площади полей.

Золото

Следите за состоянием своих золотых запасов! Часто вашего начального капитала бывает недостаточно для того, чтобы оплатить подготовку всех нужных вам войск. В этом случае вовремя позаботьтесь о подвозе продукции из свое-

16 СОВЕТОВ ПОСТОРОННЕГО

1. Обратите внимание, что солдаты — тоже люди и предпочитают ходить не по пересеченной местности, а по дорогам. Эта особенность может выйти боком, когда вы пошлете воинов атаковать здание противника, подразумевая, что они должны двигаться по кратчайшему пути (бездорожью), а они неспешно пойдут в обход по дороге и попадут под обстрел башен.

2. Хорошо известно, что сторожевая башня не представляет никакой угрозы, когда ее временно покинул рекрут. Однако, есть еще ситуация, когда башня не причинит вашим солдатам никакого вреда. Если вы уничтожите харчевню, то рекрут со временем проголодается и начнет носиться: вылетит из башни как оглашенный и немедленно бросится назад и опять тоже самое до самой смерти от голода. В эти минуты башню можно брать совершенно спокойно. Можно возразить: зачем рисковать, если можно дождаться смерти рекрута? Но это ожидание имеет все шансы затянуться на несколько минут, и нет никаких гарантий, что враг за это время не построит нового рекрута.

3. Успех военных действий в «Войне и Мире» на девяносто процентов, если не на все сто, зависит от правильности построения войск. Классический строй — впереди пехота, в тылу — лучники/арбалетчики, а на флангах — кавалерия. В подавляющем большинстве случаев следует использовать именно такой вариант расстановки войск.

4. Несколько растянутой по времени, но крайне эффективной и действенной является тактика взятия противника измором. Для этого достаточно уничтожить все его харчевни, после чего сначала вымрут серфы (включая всех работников), а затем и армия. Хороший маневр, весьма упрощающий жизнь, но, к сожалению, не всегда осуществимый. Точнее, не всегда оправданный — харчевня(и) противника часто находится в самом сердце базы и добраться до нее можно лишь после полного уничтожения всех войск.

5. Как воевать с отрядами лучников противника? Существует три более-менее эффективных варианта. Первый заключается в том, чтобы аккуратно выманить их под стрелы своих лучников/арбалетчиков. Для этого необходимо напасть стрелком, находясь при этом на максимальном удалении (диагонали). Второй способ — это быстрое наступление пехоты и мечников. Такой вариант идеально подходит для небольших группировок «артиллеристов». Наконец, можно двинуть на противника кавалерию, прикрываемую лучниками/арбалетчиками. Выбор конкретного способа определяется ситуацией. Например, не желательно вести в атаку своих стрелков, если противник располагает многочисленными отрядами пехоты и кавалерии.

6. Не следует строить слишком много дорог, так как рабочие могут умереть при строительстве. Особенно опасными в этом плане становятся закрома поселения, находящиеся на большом удалении от склада. Пока серфы доставят камни у рабочего может исчерпаться запас жизненных сил. Но даже после смерти(!) он достроит дорогу — были бы камни.

7. Кавалерия врага может стать для вас настоящим бичом, особенно в большом количестве. Однако она практически беспомощна против пикейщиков и копейщиков, которые имеют огромный бонус при атаке конников. Кроме этого копейщики/пикейщики обладают неплохой атакой и защитой. Однако, у них есть один недостаток по сравнению с другими пехотинцами — они не могут использовать быстрое наступление. Поэтому не следует строить только этот тип войск, хотя поначалу это и может показаться заманчивым.

8. О развитии поселения. Как правило, миссия подразделяется на три этапа: начальный этап (примерно первые 20 минут), когда вам предстоит вести активные боевые действия, оборонительного характера; хозяйственный этап, на котором необходимо максимально развить поселение; и заключительный этап, посвященный разгрому противника.

Основной этап можно еще подразделить на три части: организация инфраструктуры по изготовлению продуктов питания; добыча и накопление полезных ископаемых; создание достаточного числа рекрутов и военного обмундирования.

Не забывайте о том, что некоторые здания необходимо строить рядом, например харчевню и мясной цех, мясной цех и свиноферму, свиноферму и обычную ферму и т.д.

9. Возьмите за правило прокладывать между зданиями дороги с большой пропускной способностью (2 клетки и более). Неплохой идеей будет создание центрального тракта, в четыре-пять клеток шириной, на котором расположатся склад, харчевня и казармы. Однако не нужно сразу же изводить уйму сил и ресурсов на строительство дорог — для начала достаточно «одинарной» тропинки, в дальнейшем при первом же удобном случае ее можно будет расширить.

10. Горы и реки считаются непреодолимыми преградами на пути солдат. По этой причине ущелья, «коридоры» и мосты являются идеальными местами для нападения на войска противника. Всего лишь несколькими воинами можно сдерживать огромную армию, при этом покрывая ее градом стрел.

11. Обязательно задействуйте функцию автоматического сохранения, которая записывает игру каждые три-четыре минуты.

12. Как вы уже знаете, отряды, вступившие в схватку с врагом, временно становятся неуправляемыми. Предположим, что внезапно открылась брешь в линии прикрытия лучников, и враг направил в атаку своих воинов. Что делать? Отозвать своих сражающихся бойцов не получится — в пылу боя они не услышат приказа. Отводить лучников так же крайне нежелательно. Единственным верным решением будет задействование резервного полка. При любой битве некоторая часть войск должна стоять в относительно удалении и при этом быть готова в любой момент вступить в бой. Чем более глобально по своим масштабом сражение, тем больше должно быть под вашем командованием резервных отрядов. Иногда даже таким отрядом можно ударить противника с тыла и уничтожить его «артиллерию».

13. Ваши действия при взятии моста. Во-первых, не следует ставить войска у самого основания моста и уж тем более на нем самом. Ни при каких обстоятельствах ваши солдаты не должны оказаться на мосту. Лучше всего вытягивать противника потихоньку, и бить его у края вышеназванного стратегического объекта. Во-вторых, обратите внимание на фланги — на них необходимо прочно укрепить отряды лучников.

14. Используйте быстрое наступление для преследования войск противника. При этом пехота получает возможность догнать даже конников, не говоря о более медленных подразделениях.

15. На панели управления есть клавиша распределения ресурсов. Не особенно доверяйте установкам распределения по умолчанию, так как конкретный выбор должен определяться а) текущими задачами; б)регулярностью поставки выбранных ресурсов; в)глобальными целями.

Если установить ползунок в положение «0», данный ресурс вообще не будет поставляться в указанные сооружения.

16. Когда имеет смысл создавать дополнительные склады? Тогда, когда даже 30-35 серфов не будет хватать для нормального функционирования базы. Вдобавок следите за тем, чтобы все подопечные могли достаточно быстро добраться до харчевни. Если на дорогу в один конец будет уходить по несколько минут, и вернувшись назад работяга вновь проголодается, есть смысл задуматься о возведении сети ресторанов fastfood ;-).

МЕЛОЧЬ, А ПРИЯТНО!



Симпатичный складик, не находите? А хотите такой же или даже лучше? Тогда — внимание. Видите, некоторые ресурсы отмечены красными треугольничками (для того, чтобы указанный вид товара не поставлялся на склад, проделывается этот трюк щелчком левой кнопки мышки)? В итоге получаем как бы большой треугольник или «домик». Теперь осталось только щелкнуть на левой нижней иконке (арбалет) для добавления 10 единиц каждого ресурса (десять нажатий — сто единиц) или на правой нижней (морда лошади) для мгновенного перехода на следующую миссию.



СХЕМА РАЗВИТИЯ (в картинках)
Обратите внимание на маленькие иконки...



го золотоносного рудника.

Военная промышленность

Поскольку вы отвечаете за благополучие своих подданных, то вы обязаны своевременно обеспечить свои войска необходимым оружием и военным снаряжением.

Казармы должны строиться как можно ближе к линии фронта. Предприятия, обеспечивающие ваши войска оружием и снаряжением, должны располагаться вблизи соответствующих источников сырья (лесопилка, кожевенная мастерская, плавильная печь и угольная шахта), а транспортное сообщение с казармами должно осуществляться по самому кратчайшему пути.

Рекомендуется строить казармы раньше предприятий военной промышленности, так как в противном случае готовое оружие и снаряжение нужно будет сначала отправлять на склад, а уже потом в сами казармы. Такая ситуация может иметь для вас роковые последствия, если вам понадобится срочно получить в свое распоряжение подготовленные к сражению войска.

Город

Умелое и грамотное размещение в вашем городе производственных предприятий позволит вам избежать в дальнейшем многих неприятных ситуаций. Основополагающий принцип: путь от предприятия, добывающего сырье, до здания, в котором проходит последующая обработка сырья, должен быть как можно короче. Так, например лесопилка должна находиться рядом и иметь прямое сообщение с лесниками, а мясник должен находиться по соседству со свинофермой.

Концентрация людских и материальных ресурсов

При строительстве города старайтесь концентрировать свои усилия на конкретной цели. Если же ваши строительные площадки будут созданы одновременно в нескольких точках города, темпы вашего строительства будут очень низкими, поскольку и ваши строители, и ваши слуги будут перегружены работой. Если вы строите очень крупный город, то желательно, чтобы у вас было несколько складов и харчевен. Тем самым вы сократите расстояния, преодолеваемые вашими подданными, и сэкономите ценное время.

Хозяйственная деятельность

Приводимые ниже указания полезны при условии, что у вас имеются хорошая система дорог, отлаженная схема транспортировки товаров по кратчайшему пути, а также достаточное количество слуг, способных обеспечить выполнение этих условий.

Хлеб: мельницы и пекарни

Число мельниц и пекарен одинаково (соотношение 1:1). На 50 % стойкость и выносливость ваших граждан зависят от наличия достаточного количества хлеба.

Колбаски: свинофермы и мясные цеха

Вообще колбаски — это самый лучший продукт питания. Одна только порция колбасок компенсирует вашим подданным около 70 % израсходованной ими энергии.

Один мясник в состоянии пе-

рерабатывать в колбаски свиные туши, поступающие от двух свиноферм. Поскольку для того, чтобы вырастить свинью до нужного веса, требуется определенное время, вначале вы должны построить только одну свиноферму. Как только свиньи станут жирными, можно строить мясной цех.

Вторую свиноферму следует строить спустя некоторое время после сооружения первой свинофермы. Этим вы обеспечите непрерывное поступление свиных туш в мясной цех.

Строительные материалы: лесник и лесопилка

Одна лесопилка способна перерабатывать в доски стволы деревьев, поступающие от двух лесников.

Вначале лесник рубит существующий на данный момент лес, и только после того, как в лесу больше не останется деревьев, занимается посадкой леса. Вот почему сначала стройте только одну избу лесника и одну лесопилку. Вторую избу лесника стройте только в тот момент, когда первый лесник займется посадкой леса. Таким образом, ваша лесопилка будет постоянно загружена работой.

Выделка кожи: дубильня и доспешная

Из свиных шкур мясник выделывает кожу, которая затем поступает в мастерскую по изготовлению доспехов и воинского снаряжения. Поскольку мясники известны как очень ловкие и умелые специалисты, то каждый из них в состоянии обслужить две свинофер-

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ, часть 1

Для начала несколько общих слов относительно данного руководства по прохождению миссий. Я предоставляю вам ту последовательность действий, которую использовал сам, поэтому не считайте мою схему наиболее эффективной и стопроцентно оптимальной. Вполне вероятно, что ваш стратегический гений найдет более элегантные и изящные решения, в этом случае готов выслушать конструктивный опыт и попытаться его донести до остальных читателей.

Далее. В глобальной кампании «Войны и Мира» нет подготовительно-ознакомительных этапов, в отличии от, например, небезызвестных стратегических игр от Blizzard Entertainment. Для тренировки в основном меню специально предусмотрены два пункта: туториал по хозяйственному развитию поселения и туториал по военным действиям. К слову, первый отнимает примерно час-полтора, второй - минут пять-семь. Очень рекомендую как следует ознакомиться с обоими, так как в нижеследующем руководстве предполагается, что вы владеете технической стороной игры (управление и интерфейс) на уровне, близком к совершенству. Это необходимое условие, которое легко выполнимо, если разобраться с обоими туториалами.

Перед описанием каждой миссии я привожу краткую информацию, которая поможет вам примерно оценить характер и масштабность данного этапа. К этой информации относится количество серфов и рабочих, а так же примерное время, которое уйдет на прохождение. Прошу заметить, что сами по себе эти цифры не так уж много значат - это мой личный результат, который может сильно расходиться с вашим, имеет смысл обращать внимание лишь на их соотношение.

Пожалуй, на этом вступительную часть можно завершить. К делу!



Миссия №1

МИССИЯ 1

Серфов: ***10***
Рабочих: ***4***
Продолжительность: ***40 минут***

В этой миссии от вас требуется полностью уничтожить противника. Напоминаю, что для этого достаточно уничтожить всю его армию, школы, склады и казармы.

В самом начале расклад достаточно скверный — необходимо защитить свое будущее поселение, активно осаждаемое противником. Скорее всего, одна-две постройки все же будут уничтожены, но не особенно переживайте, все равно еще предстоит эту деревеньку ставит на ноги и без дополнительного строительства не обойтись.

Отбиться от врага не сложно — в вашем распоряжении превосходящая по численности армия. Для начала отправьте отряд ❷ к позиции ❹ — он примет основной удар, отряд ❺ — в направлении стрелки.

Как защитить левую башню, расположенную у моста ❸? Для этого вышлите к ней резервный полк ❶, находящийся на востоке от поселения — по идее, он должен успеть до того как враг сделает свое гадкое дело. Со второго раза у меня такой маневр удался; впрочем, защита этой башни дело скорее военного престижа, нежели реальная необходимость.

После того как атака противника захлебнется (все действия отнимут минуту-две), можно приступать к починке сооружений (пресловутую левую башню можно начать чинить еще во время атаки) и неспешному развитию. Где-то на полчаса установятся относительный мир и покой. Всех уцелевших солдат (а их должно быть достаточно много) необходимо выставить между башен, около моста — место единственного возможного появления противника.

Сразу «создайте» в школе одного или двух рекрутов — в зависимости от числа уцелевших башен.

Если в вашем распоряжении осталось слишком много воинов, то некоторую часть можно бросить на силы врага, находящиеся за мостом. Этот маневр - практически стопроцентная гибель для пушечного мяса, но тем самым вы сократите число голодных ртов. Жестоко, но действенно.

Для атаки противника необходимо приблизительно **20** лучников и столько же обычных пехотинцев (ополченцев). Больше **20** лучников вам построить не удастся, так как именно такое количество кожаных доспехов находится на складе и увеличить это число нельзя (на данной миссии недоступна мастерская по доспехам). Поэтому дайте задание оружейнику изготовить десяток луков, тренируйте два десятка рекрутов, накормите отряды милиции и готовьтесь к бою.

Первоначально необходимо расчистить основное скопление войск противника ❿ на южной дороге. Делается это следующим образом — расставляете лучников в два ряда и прикрываете их ополченцами. С обычной пехотой противника проблем не возникнет - они полягут под градом стрел, а вот лучников придется аккуратно выманивать или бросить на них пехоту, которая возьмет основной удар, а сзади быстро подвести свою «артиллерию».

Следующим наиболее важным объектом станет основная деревня противника, отмеченная цифрами ❽ и ❾ (соответственно школа и казармы). Выносите эти два сооружения и не забудьте про склад, который находится рядом со школой. Вашим противником выступит немногочисленный гарнизон, с которым вы должные легко справиться.

Не теряя времени бросайте ваши силы к следующей горячей точке ❼. Здесь необходимо уничтожить лишь одну постройку — склад, но он будет достаточно хорошо охраняться. Советую не лезть напролом, а подготовить засаду и расшубуршить противника, который сломя голову броситься в ловушку.

Последним штрихом к картине полного разгрома врага станет штурм отряда на побережье ❻. В принципе, можно атаковать это место до атаки северо-западного поселения, так как на защиту отряда ❻ все равно сбегутся редуты из упомянутого поселения. Но это — дело вкуса.

Откровенно говоря, этот этап достаточно простой из-за малой активности противника и достаточной его неагрессивности. Поэтому нет никакой принципиальной разницы между тем какого в какую очередь атаковать. Исходите из собственных предпочтений.



Миссия №2

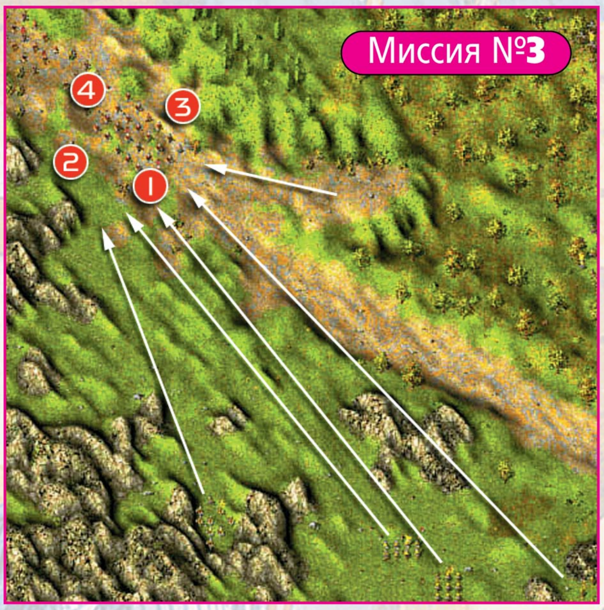
МИССИЯ 2

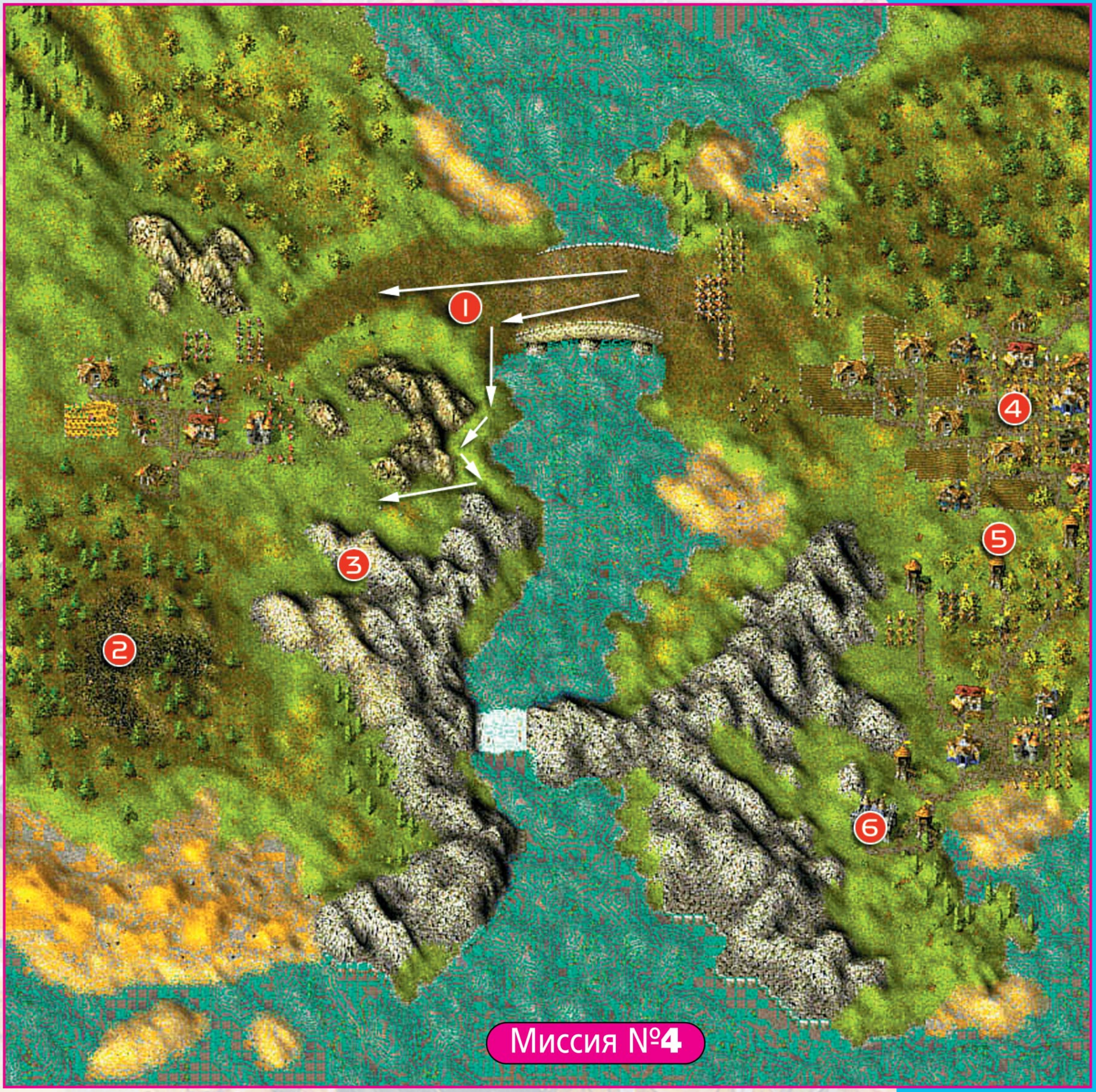
Серфов: ***15-20***
Рабочих: ***4-6***
Продолжительность: ***1,5 часа***

Первоначально ваше поселение имеет весьма короткий список построек, состоящий из единственного пункта — склад.

Отошлите всех пехотинцев к позиции ❶, а лучников расставьте на пригорке ❷. Начинайте развиваться по стандартной схеме «школа — харчевня — каменоломня» и т.п.

Примерно через пять минут после на-





чала этапа вам придет сообщение о том, что к вашему поселению выслан отряд противника. Еще через пару минут означенный отряд появится в поле зрения. Несмотря на его грозный вид и присутствие конников, вы должны легко отразить нападение. После заварушки под вашим началом будет где-то **15-16** пехотинцев и все лучники. Следующий час посвятите хозяйственным мероприятиям.

По прошествии часа пойдет вторая волна, в которой будут принимать участие и лучники. Если вы аккуратно расставите войска по предложенной выше схеме, то и эта атака будет безуспешной, а общие потери врага будут в пять раз больше, нежели ваши (для проверки сохранитесь, и завершите миссию). Берегите лучников и не потеряйте ни одного из них.

Последующие **15-20** минут посвятите созданию армии (**15-20** лучников и **15** пехотинцев) и из глухой обороны переходите в наступление. Самое главное — контролировать мост, при этом старайтесь не держать на нем основные силы — их могут легко уничтожить лучники противника.

Сломив оборону, можно уничтожить здания ❸, ❹ и ❺ — школу, казармы и склад, а можно (вариант для садистов) уничтожить лишь харчевню (она находится левее склада) и наблюдать как деревня попросту вымрет с голоду (что увеличит время прохождения где-то на полчаса). После этого, правда, все равно придется уничтожать три указанных постройки, но уже в абсолютно пустой деревне.

МИССИЯ 3

Серфов: ***0***
Рабочих: ***0***
Продолжительность: ***2-3 минуты***

Чисто военная миссия, без строительства и хозяйственной кутерьмы. Ваши войска двигаются через весь экран от северо-западной точки к юго-восточной. Почти в самом конце пути армия нарвется на засаду противника, из которой уйти уже не удастся. Будем действовать хитрее.

Сразу остановите войска (удобно делать это с помощью горячей клавиши «**H**»). Затем выставьте пехоту в две шеренги между скал — маркер ❶. Лучников поставьте по флангам, соответственно маркеры ❷ и ❸. В неглубоком тылу оставьте резервный отряд пехотинцев, на случай, если будет прорвано первое звено обороны или воины будут отвлечены врагом и отойдут слишком далеко от лучников. Используйте копейщиков против кавалерии.

Основные удары врага показаны стрелками. На все построения у вас есть около минуты, поэтому сразу же после начала миссии сохранитесь.

Со второго раза мне удалось добиться следующего соотношения: **7** моих убитых воинов к **81** убитому воину противника. Правда, первоначально моя армия потерпела полный позорный разгром.

МИССИЯ 4

Серфов: ***20***
Рабочих: ***6***
Продолжительность: ***3,5 часа***

Задача — полностью разгромить силы противника, прорвавшись к сердцу поселения через хорошо укрепленные форпосты.

Сразу скажу — это первый по-настоящему сложный и напряженный этап. У вас будет достаточно времени на развитие только при грамотно организованном оборонительном комплексе. Для его создания необходимо выставить отряд лучников, копейщиков и ополченцев на позицию ❶. Лучше выставить их чуть ниже середины моста, так как враг иногда пускается в обход через скалы и таким образом проникает в поселение с тыла. Отбить атаку в таком случае будет очень непросто.

Некоторый выигрыш во времени можно получить уничтожив три отряда противника, находящихся прямо за мостом. Провоцируйте их и разбивайте. В моем случае соотношение убитых — **11:32**. Час спокойной жизни вам обеспечен.

Некоторый минимум построек есть в вашем распоряжении с самого начала, но основные работы еще впереди. Обратите внимание на залежи каменного угля **2** на юге от вашего поселения и на золотоносные горы ❸ — на востоке. Советую построить еще один склад между точками ❷ и ❸, куда в дальнейшем можно будет скидывать сырье угледобывающей и золотодобывающей промышленностей. Обратите внимание на коммуникации — в районе склада и харчевни лучше всего проложить широкую дорогу (**2-3** клетки).

Стройте с широким размахом — вам нужно создать весьма многочисленную армию (около **70-80** воинов). Советую отстроить три-четыре свинофермы, две каменоломни, три-четыре винодельни, пять-шесть ферм, две мельницы, две избушки лесника, два склада, две угольных шахты. Остальные сооружения могут успешно выполнять свои функции и в единственном числе.

Примерно через час начнутся поползновения врага — частые, но немногочисленные вылазки. При хорошо продуманной обороне вы без труда сможете их отбивать.

Готовьте армию. Не особенно торопитесь, но и не затягивайте с процессом ее создания — ведь вояки очень любят сытно покушать. Советую натренировать **30-40** лучников, и **30-40** копейщиков. Такими силами можно уничтожить основную массу врага.

Первый этап тотальной аннигиляции — захват и удержание моста. Старайтесь заманивать врага на свою территорию и бить его лучниками, пока он неорганизованной толпой двигается по мосту. Ни в коем случае не выводите на мост свои силы (а это будет непросто — ваши воины будут частенько увлечены сражением и потихоньку продвигаться вперед), иначе попадете под обстрел «артиллерии». После разгрома целой армии, оборонявшей мост, можно приступить к уничтожению южной деревни ❹. Просто сносите все постройки и уничтожайте малочисленный гарнизон. Избегайте приближаться к защитным башням ❺!

Отведите войска, доукомплектуйте их и выдайте паек — они неплохо поработали. Когда армия будет сыта можно приступить к завершающему этапу.

Поставьте свои войска напротив защитных башен ❺ на расстоянии примерно одного экрана (или чуть больше). Лучников, как обычно, прикройте пехотой. Держите резервный пехотный полк.

Создайте одного «лучника-провокатора», которого отправьте обстрелять какую-либо одну башню, например западную. Достаточно одно выстрела и на вас выйдет хороший отряд пехотинцев. Заманивайте их в ловушку. Далее применяйте эту схему по отношению к другим четырем башням. В итоге будет уничтожена практически вся пехота врага. Теперь без особых хлопот лучниками можно сносить все башни.

Но не слишком обольщайтесь, так как у врага осталась «артиллерия». С ней придется относительно туго — бросайте в атаку своих пехотинцев и прикрывайте их лучниками.

После всего этого останется только уничтожить последний оплот противника ❻, а заодно склад и школу.

Если бы не пресловутые казармы и склад, то противника можно было обречь на голодную смерть, после разгрома поселения ❹. Но вместо этого пришлось действовать более грубо.

МИССИЯ 5

Серфов: ***25***
Рабочих: ***6***
Продолжительность: ***5,5 часа***

Довольно продолжительная миссия, где необходимо сначала защитить собственное поселение и поселение союзников ❹, а потом разгромить базу противника на северо-западе.

Первые несколько минут необходимо аккуратно и точно отражать многочисленные атаки врага. Итак, поехали по порядку. Немедленно прикажите двум отрядам пехоты ❷ отступать в направлении стрелки. Одновременно с этим разделите отряд лучников ❶ на две половины и одну подведите в направлении стрелки для прикрытия пехоты ❷, а вторую половину вместе с отрядом копейщиков (находится чуть южнее лучников) бросайте на защиту казарм ❸. Отбивайте две атаки — одну с запада (пешие воины) и одну с севера на казармы (конники). Ни в коем случае не дайте противнику уничтожить казармы ❸ и деревню союзников ❹!

Отбив первую волну, немедленно мобилизуйте пешие войска и передислоцируйте их к позиции ❶, тыл прикройте лучниками (обоими отрядами). Примерно на шестой минуте игры с севера и северо-востока начнется глобальная атака. Дайте бой в ущелье, при этом старайтесь держать лучников на удалении и удерживать основные силы противника пехотой. Если вражеские рыцари все же прорвутся — можно ставить крест на удачном завершении миссии.

Теперь внимание. Почти одновременно противник нападет на казармы ❸. Можно либо немедленно бросить силы к казармам, а лучше предварительно создать **9** рекрутов и построить **9** копейщиков (за исключением рекрутов все необходимое есть на складе). Другие типы войск создавать нежелательно, так как атака будет производиться конниками, а против них эффективнее всего применять именно копейщиков (или пикейщиков, но они появятся только в финале этого этапа).

Далее у вас есть приблизительно двадцать минут на спокойное развитие базы. Где-то через полчаса после начала миссии будет атака с севера. Последняя из числа глобальных. Остальные нападения будут совершаться достаточно слабыми отрядами (с запада) и отдельного внимания не заслуживают.

мы. А выделываемой им кожи достаточно для того, чтобы обеспечить работой сразу две доспешные мастерские.

Ферма

Фермы вы должны построить самым первым делом. Поле для каждой должно занимать примерно 14-16 клеток. Если вы строите рядом две или более ферм, то в этом случае можно предусмотреть и большое общее поле. Для того чтобы грубо оценить количество зерна, которое следует получать с одной фермы, вы можете исходить из того, что этого зерна должно хватить для загрузки одной мельницы и снабжения зерном одной свинофермы и одной конюшни.

Винодельня и вино

Винодел совершенно независим от кого-либо, и для изготовления вина ему не нужны никакие вспомогательные производства. Производимое им вино отправляется или прямо на склад, или в харчевню. Каждый винодел способен собрать урожай с площади примерно в 12-14 клеток. Как и в случае с фермами, вы можете и здесь объединять несколько полей в одно общее. Внимание: создание виноградников требует очень большого расхода древесины. Заблаговременно позаботьтесь о том, чтобы на ваших складах ее запасов было достаточно.

К сожалению, вино удовлетворяет потребности посетителя харчевни только на 30 %. Если вы понаблюдаете за

работой харчевни, то установите, что ее посетители сначала поглощают хлеб и колбаски, а уже потом приступают к вину. Таким образом, если у вас помимо вина достаточно еще хлеба и колбасы, то ваши подданные всегда будут возвращаться из харчевни на работу сытыми.

ВОЙНА И МИР: СТРАТЕГИЯ

В любой миссии обязательно происходят военные действия. Военная система «Войны и Мира» сложнее, чем это может показаться вначале. Толковые и грамотные полководцы, имеющие в своем распоряжении хорошо обученных и подготовленных воинов, способны победить любого врага. Описываемые ниже тактические приемы должны вам помочь уйти с поля битвы победителем.

Сытость

Выносливость (она же сытость) ваших войск не играет главной роли при оценке их боеспособности: ее уровень всего лишь определяет, как долго может продолжаться сражение. Решающим фактором, оказывающим влияние на исход сражения, может стать отсутствие или нехватка продовольствия.

Если ваши боевые подразделения заняты лишь охраной границ, то для получения продуктов питания ваши солдаты должны направляться на ближайший склад. Тем самым вы сможете избавить себя от необходимости привлекать для снабжения армии продовольствием своих слуг, которые для выполнения такой задачи должны были бы много перемещаться по дорогам.

Лучше всего распределить свои войска так, чтобы они могли по очереди получать продукты питания, не оставляя тем самым границу без охраны.

Взаимодействие различных родов войск

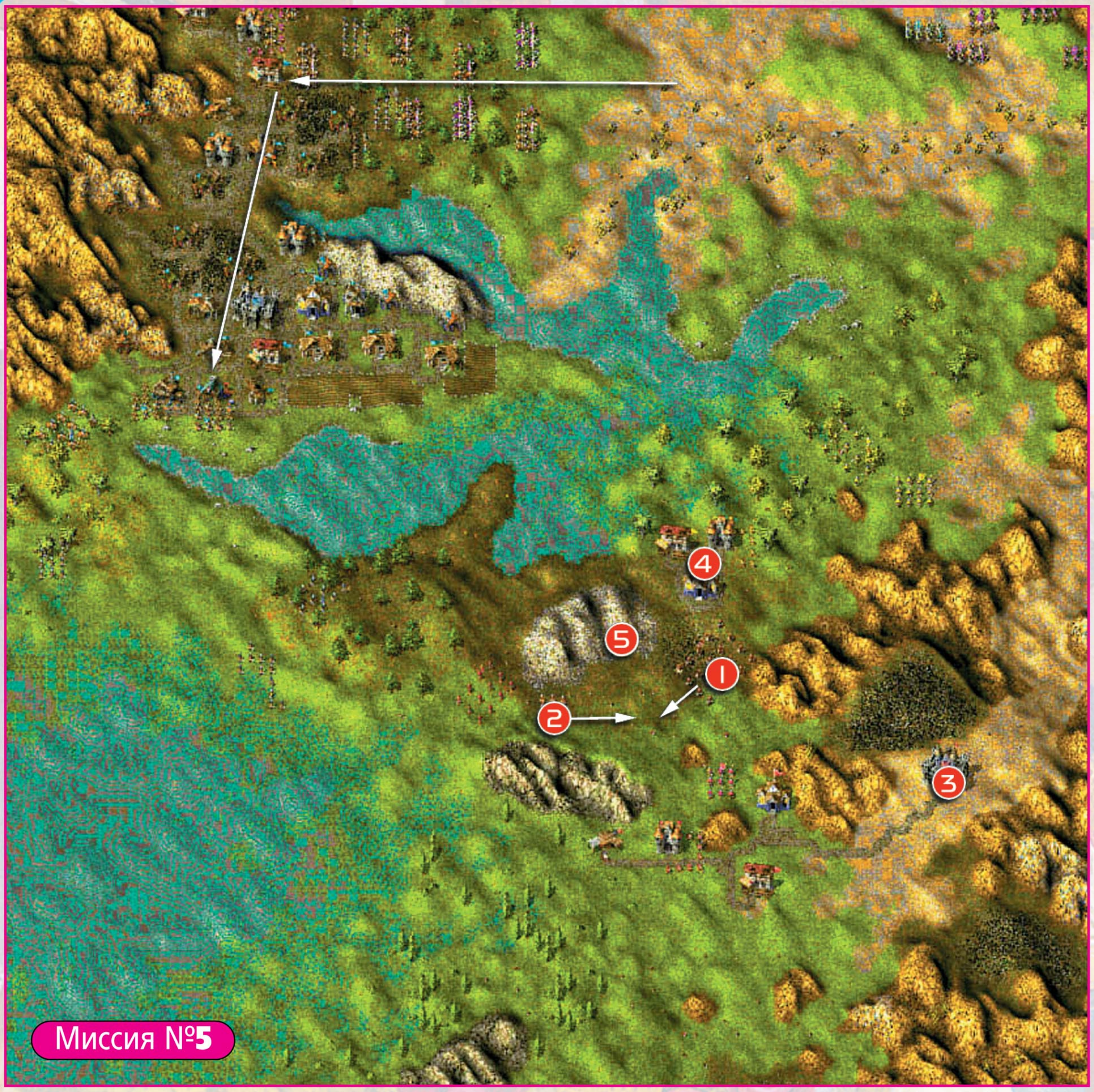
Для того, чтобы одерживать победы, вы должны хорошо знать и умело использовать преимущества и недостатки различных родов войск. Например, наступление кавалерии на отряд копейщиков воистину граничит с самоубийством.

Воинские формирования

Оптимальное расположение военных отрядов всегда зависит от конкретной боевой ситуации. Однако, как правило, лучников и арбалетчиков любой ценой стараются защитить от вражеской кавалерии и пехоты. Избегайте слишком крупных формирований — наиболее практичным вариантом можно считать отряд, состоящий из девяти единиц живой силы.

Фланговые атаки

Атака с тыла или фланга чаще всего



вают. Скажу только, что для защиты в течение всего времени этапа вам должно хватить начальных сил и **9** построенных копейщиков.

Теперь можно спокойно развиваться. Ни в коем случае не форсируйте строительство оружия из дерева, оно вам просто не понадобится. Сфокусируйте свое внимание на производстве еды, так как запасы съестного на складе весьма ограничены. Я построил **7** ферм, **3** винодельни, **2** свинофермы, **2** мельницы и **3** пекарни.

После того как на складах начнет скапливаться провиант можно обратить свой взор и на тяжелую промышленность. Организуйте добычу каменного угля (его запасов достаточно много, но все же не расточительствуйте) — его потребуется достаточно много (не менее **3** одновременно функционирующих шахт). Постройте шахты по добыче железной руды (двух должно хватить) и плавильню для ее последующей переработки в железные чурбаны. Когда чурбанов скопится в достаточном количестве можно приступать к строительству железных доспехов и оружия (для этого нужна кузница оружия и кузница доспехов).

Для разгрома противника необходимы следующие силы: **30** арбалетчиков, **20** пикейщиков, **10** мечников. На мой взгляд, база противника более уязвима с юга (посмотрите на географию места — на севере вашу армия попадет под смертельны обстрел на узком побережье). Отправляйте войска на юг и начинайте громить противника (направление указано стрелкой). Никаких особенных рекомендаций по ведению боевых действий нет, замечу только, что арбалетчик атакует втрое сильнее обычного лучника.

МИССИЯ 6

Серфов: ***0***
Рабочих: ***0***
Продолжительность: ***3 минуты***

«Безбазная» миссия, где требуется совместно союзниками разгромить войска противника. Откровенно говоря, описать всю последовательность действий для этой блицпартии слишком тяжело, а точно сформулировать — просто невозможно. Поэтому более разумно будет привести рекомендации, которые позволят одержать победу.

Итак, во-первых, основные боевые действия должны произойти в районе ❶, так как именно в эту зону направляются войска союзников ❷, управлять которыми вы не можете.

Во-вторых, не распыляйте силы на бой в зоне ❸, а сосредоточьтесь на главном направлении. Однако необходимо иметь резервы для прикрытия нападения из зоны ❸ — противник обязательно пустит этим путем некоторую часть своих войск.

В-третьих, полагайтесь в основном на лучников и держите их максимально близко к полю боя. Но не поймите этот совет слишком буквально — если враг дорвется до «артиллерии», поражение вам гарантировано.

В-четвертых, держите под боком резерв, каковой бросайте либо на отражение атаки с направления ❸, либо на прикрытие лучников.

Мне удалось решить эту задачку с четвертого раза. Надеюсь, что приведенные рекомендации помогут вам избежать перезагрузок.



МИССИЯ 7

Серфов: ***30***
Рабочих: ***6***
Продолжительность: ***4,5 часа***

Расклад этой миссии весьма любопытный. Для начала обратите внимание на южные земли ❷ — там будет база союзников. Сразу скажу, что эффективной и своевременной помощи от них вы не дождетесь, но первоначально они с успехом сыграют роль «буфера» между вами и базой противника. Но, увы, кроме ополченцев союзники ничего строить не станут, хоть и располагают всеми необходимыми предметами экипировки для создания более продвинутых бойцов (по крайней мере, на их базе имеются мастерские по оружию и доспехам, а следовательно есть возможность строить лучников и пехотинцев). Это еще полбеды. Вскоре у союзников кончится золото (по всей видимости) и они вообще заморозят военную промышленность. Все это я к тому, что серьезных ставок на сотрудничество и взаимоподдержку лучше не делать.

Вторая изюминка этой миссии — одинокий склад ❸ на западе от базы. Его реальная ценность заключается в наличии 100 единиц угля, но когда дорога до него будет отстроена, этот уголь будет нужен вам как... По крайней мере, мне к сему знаменательному моменту угля хватало.

Самое начало этапа ознаменуется атакой на союзников. Не советую переживать по этому поводу и бросать на помощь войска: несмотря на то, что враг нападает мощными боевыми подразделениями, а у союзников в рядах лишь ополченцы, последние одержат вверх, взяв числом.

Примерно на третьей-четвертой минуте игры к вам придет сообщение о готовящейся атаке на вашу базу. Советую принять бой в зоне ❶. Специфика сражения такова — в основном армия противника состоит из пикейщиков, которые, как вы знаете, имеют огромный бонус в атаке против кавалерии. Не бросайте на них скаутов - это самоубийственная ошибка! Держите конни-

ков как резерв и задействуйте их при прорыве обороны. Кроме того, некоторое количество воинов противника попытается обойти скалы и напасть снизу — для парирования этого штурма вновь пригодится резервный кавалерийский полк. После заварушки должно остаться примерно **8** лучников и **5** скаутов.

Вздохните спокойно и развивайтесь. Первоначально не обращайте внимания на тяжелую промышленность и военный комплекс, а занимайтесь исключительно производством еды. Не стройте пока плавильни, шахты, рудники и кузницы, а мастерские по доспехам и оружию, а так же дубильню лучше не возводить на этом этапе вообще. По остальным сооружениям привожу следующие цифры: у меня было **7** ферм, две свинофермы (в южной части базы), три винодельни, две мельницы (юго-восток), две пекарни, два мясных цеха. Особенное внимание обратите на дороги - для улучшения коммуникаций почти все магистрали должны быть в ширину как минимум две клетки, а критические места — склад и харчевня — три-четыре.

Впервые можно возводить абсолютно все сооружения, включая башни. Но, к сожалению, а может статься и к счастью, башни вам совершенно не пригодятся, так как единственная атака противника будет в самом начале игры. Построить башню (проложив предварительно к ней дорогу) за две-три минуты просто невозможно, да и не нужно — вы и так располагаете достаточными силами для отражения удара.

Нет повода для беспокойств, когда полностью остановят свою работу рудники по добыче металла. Дождитесь пока их «разгрузят» трудолюбивые серфы, и смело проводите расчистку местности. Шахтеры не будут долго скучать без дела — со временем вы построите угольные шахты и золотые рудники, на которых «безработные» и утолят свою жажду деятельности.

Когда на складе скопится достаточно провианта, можно развивать тяжелую промышленность. Начните с добычи золота и каменного угля ❹, постройте цех по выплавке железа. Довольно быстро месторождение ❹ будет исчерпано, тогда перебирайтесь к залежам ❺. При этом не забывайте, что при уничтожении «выработавшейся» шахты теряются все запасы угля (золота, железной руды); когда шахта будет разгружена и уничтожена, можно строить новую, но не создавайте к ней шахтера, так как на работу отправится работяга со снесенной шахты.

Когда на складе скопится достаточно угля и железа (порядка ста единиц того и другого) стройте кузницы по оружию и доспехам. Потихоньку обучайте рекрутов. На все последующие боевые действия необходима армия из **60-70** человек: **30** арбалетчиков, **10** конников, **20** пикейщиков и **10** мечников. В дальнейшем понадобится еще человек **20**.

Через некоторое время вы обнаружите активность около склада ❸. Там скопятся довольно большие силы мечников, которые, тем не менее, будет достаточно просто разбить, так как они совершенно не прикрыты «артиллерией». Уничтожение военного патруля в зоне ❸ можно считать первой атакой и подготовкой плацдарма для будущего наступления. Потери с вашей стороны должны быть минимальными.

Теперь можно без опаски строить дорогу к складу, впрочем, можно и не строить — это дело вкуса.

Пришло время для второй военной операции под кодовым названием «северо-западный перевал» ❻. Это кульминационная битва, в которой примет участие наибольшее количество воинов. Победа в ней окончательно перевесит чашу весов на вашу сторону.

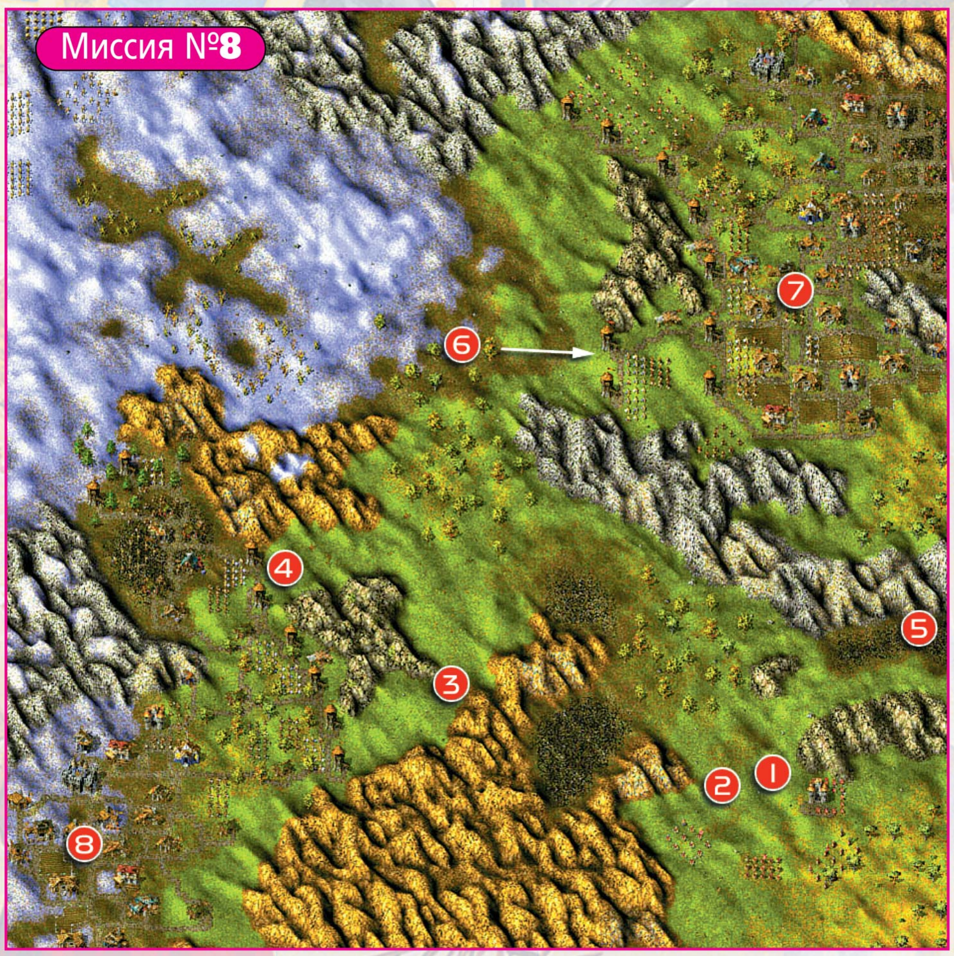
Подводите к мосту всю армию, и расположите ее на достаточном удалении от моста (примерно пол-экрана). Теперь спровоцируйте врага отрядом рыцарей и немедленно гоните последних назад. Остерегайтесь подходить слишком близко — может завязаться неравный бой, в котором все конники, естественно, погибнут. Мораль — перед атакой обязательно сохранитесь. Советую выставить в два ряда лучников, перед ними поставить две шеренги (два разных отряда) пикейщиков, а на флангах держать резервные полки мечников и кавалерии, которых нужно будет бросать в бой на смену падшим отрядам. Таким образом, основная битва произойдет у основания моста, и врагу придется вывести примерно на его середину своих арбалетчиков. Воспользуйтесь ситуацией - подведите свою артиллерию так, чтобы она доставала арбалетчиков противника.



Захватив мост ❻, выносите базу ❿. Как обычно, достаточно уничтожить лишь казармы, школу и склад.

Отведите свои войска и выдайте им по случаю победы двойной паек — солдатики хорошо поработали. Далее доукомплектуйте штатный состав и готовьтесь к финальной битве.

Приготовления заключаются в следующем. Ваша задача — расположить войска обычным образом в районе ❾. У меня был такой «пирог» — самый верх состоял из мечников (**6** воинов), затем шел отряд пикейщиков (**12** воинов), завершал построение резервный отряд рыцарей (**6** воинов); по флангам стояли арбалетчики (**2** отряда по **14** воинов). Теперь необходимо вытащить отряды противника и заманить их в организованную ловушку. Для этого необходимо обучить одного арбалетчика и дождаться выдачи пайка отряду арбалетчиков врага (иначе вашего стрелка отправят в Валгаллу ранее, чем от зарядит свое оружие). Аккуратно атакуйте из зоны ❽ башню ❼. Достаточно одного-единственного выстрела и на вашего провокатора бросится весь цвет армии противника. Немедленно отступайте к своим формированиям и принимайте бой. Сражение будет ожесточенным и коротким, внимательно следите за арбалетчиками противника и атакуйте их из-за горы восточным отрядом стрелков. После боя спокойно уничтожайте башни и ключевые сооружения. На этом миссия заканчивается.



МИССИЯ 8

Серфов: ***30***
Рабочих: ***6***
Продолжительность:
5 часов

Первым вашим действием на этом этапе должно быть сохранение игры. Немедленно. Теперь вдохните поглубже и начинайте готовиться к предстоящей атаке варваров.

Варвары — это пехотинцы с очень сильной атакой и средненькой защитой. Умеют переходить в быстрое наступление (как и ополченцы, пехотинцы и мечники), поэтому берегите от них лучников и арбалетчиков.

Несмотря на наличие гарнизона в количестве четырех отрядов, только им

бывает эффективней фронтального наступления. Особенно хорошо подходят для фланговых атак всадники и пехота. Очень полезным для успеха наступления может стать нападение с флангов на лучников противника.

Лучшая защита — это нападение?

В данной игре смысл этой поговорки можно понимать в противоположном смысле. Гораздо важнее для победы заставить наступать противника, чем нападать самому.

Если вы наступаете на вражеские позиции, то вы можете открыть огонь с помощью нескольких лучников, чтобы затем сразу оттянуться назад для защиты собственных позиций. Противник сосредотачивает свое внимание в первую очередь на лучниках и начинает их преследовать. Таким приемом вы можете заманить противника в глубь своей территории, а затем напасть на него с тыла заранее подготовленными воинскими частями.

Контрнаступление

Если вам в процессе вражеского наступления удалось нанести армии противника тяжелые потери, то самое время начинать решительное контрнаступление. Если в процессе такого контрнаступления вам удастся нанести удар по важным зданиям врага, то вы сможете досрочно успешно решить миссию в свою пользу.



Миссия №9



Миссия №10

Наступление на город противника

Если вы наносите удар по вражескому городу, то следует как можно быстрее сделать противника небоеспособным. Важнейшими целями являются вражеские казармы и школы, так как в этом случае противник не сможет подготовить новых солдат и новые воинские части. Вражеские сторожевые башни вы должны поразить, используя преимущество лучников в дальности поражения цели. Вы можете захватить сторожевые башни и без помощи лучников, если в это самое время солдат покинул свой пост, чтобы поесть.

Юрий ПОМОРЦЕВ
Сергей ДРЕГАЛИН

сдержать последующее нападение варваров не получится, поэтому необходимо позаботиться о защитных сооружениях (башнях).

Сразу после начала этапа направляйте своих работяг на строительство школы. Не тормозите — счет времени идет буквально на секунды, а вам еще предстоит многое сделать. Как только школа будет готова, стройте трех рекрутов; рабочих в это время отправляйте на возведение оборонительных башен (**3** штуки чуть левее склада). Войска расположите обычным образом (сначала пехота, затем лучники) к западу от миниатюрного поселения.

Если вы не теряли времени даром, то, как только башни будут построены и снабжены камнями, начнется глобальная атака. Армия врага будет очень многочисленна, в нападении примут участие десятки воинов (варвары и ополченцы). Ваша задача — отразить этот удар и не допустить тотальной гибели ваших слуг. Никакой хитрости в этой битве нет — пользуйтесь стандартными маневрами и тактикой; единственный нюанс заключается в том, чтобы ваши пехотинцы держались поближе к башням — тогда серфы смогут бесперебойно доставлять камни, а основная масса врага сложит буйны головы от метких бросков сторожей.

Когда все стихнет, начинайте ставить на ноги поселение. Перво-наперво постройте харчевню и проложите коммуникации. Сделайте пару каменоломен: очень важно прорубить проход в каменных залежах, так как содержащая их гора отделяет вас от запасов золота (на севере). Существует и альтернативный вариант — проложить широкую дорогу на востоке от поселения, у края карты, и построить около золотых приисков и угольных месторождений второй склад.

Не затягивайте с добычей золота: вам вскоре понадобится армия для защиты поселения, а начальных запасов золотых слитков у вас кот наплакал.

В данной миссии на вас будут периодически нападать, поэтому желательно максимально быстро выстроить мощную эшелонированную систему обороны: в добавление к трем ранее построенным башням необходимо воздвигнуть еще три-четыре (с широкими дорогами в две-три клетки), за ними поставить пехоту или кавалерию, а в тылу держать с десяток арбалетчиков. При такой организации обороны атаки врага гарантировано будут отбиты.

Стройте много ферм (**8-9** штук), **3** свинофермы, **3** пекарни, **3** мельницы, **5** виноделен, **3** мясных цеха. На забудьте про шахты и рудники — ресурсов вокруг предостаточно. Я не строил мастерские, зато возвел сразу по две кузницы по оружию и доспехам. Резюмируя план развития базы, скажу следующее: для нанесения сокрушающего удара по противнику необходима армия из **80-90** солдат (**35** арбалетчиков, **25** пикейщиков, **15** мечников и **15** рыцарей). Это не считая постоянного гарнизона (примерно **20** человек). Не тяните с созданием армии — во-первых, солдаты меньше едят, а во-вторых, атакующая армия может при необходимости помочь защитному гарнизону.

Не суйтесь к врагу с меньшими силами — вас просто порубят в капусту.

Атаку я начал с северной базы, а в качестве основного плацдарма выбрал центр карты. Костяк вашей армии — арбалетчиков — необходимо защищать не только от атак «в лоб» (с востока), но и от ударов с верхнего фланга (с севера). Сохранитесь перед глобальной атакой.

Противника, как обычно, стоит спровоцировать на бой, для чего удобнее всего нападать одним арбалетчиком/лучником на сторожевые башни.

Скорее всего, после разгрома все северной базы у вас останется примерно половина войск — у меня осталось около трети, но я действовал слишком агрессивно и натыкался на ловушки-засады. Уверен, вы сможете провести атаку более изящно.

Теперь подкормите бойцов, берите защитный резерв и отправляйтесь на погром западной базы. Для нападения есть два пути, причем в независимости от того, откуда вы нападете, противник бросится на вашу армию по второму тракту. Поэтому имеет смысл либо прикрыть арбалетчиков от атаки с тыла, либо атаковать сразу по двум направлениям. Я предпочел второй вариант. Вытягивайте противника обычным способом, нападя на башни и дразня защитников одиночным рыцарем. Однако сильно стараться не нужно — неприятель вылезет сам. И еще как вылезет...

МИССИЯ 9

Серфов: ***30***
Рабочих: ***6***
Продолжительность: ***2,5 часа***

Согласитесь — заманчиво... Вокруг полно ресурсов — только протяни руку; великолепные бойцы-варвары отныне на вашей стороне и пополнили ряды вашей армии... Но бесплатный сыр, как известно, бывает только в мышеловках. На северо-востоке и северо-западе располагается две мощных военных базы противника, для разгрома которых понадобится уйма сил и времени. А пока начинайте развиваться в обычном порядке, предварительно выставив половину войск к границе ❶, а вторую половину — к границе ❷.

Спокойно занимайтесь хозчастью в течение часа-полутора. Обратите внимание, что у вас не так уж много места для постройки всех сооружений. Со временем необходимо будет пробираться на северо-запад.

Прямо над вами в северном направлении спокойно развивается противник. Инициировать его войска на атаку очень просто — достаточно одной шальной стрелы, выпущенной по рядам пехоты. Желательно дать бой в ущелье ❸ и при этом держать резерв пехоты или конницы в локации ❹. Резерв необходим для атаки лучников, которые пойдут из точки ❺ в направлении стрелки. Своих варваров разбейте на **4** отряда и держите их как можно ближе к арбалетчикам, не давайте им двигаться к основным силам врага.

Вскоре вся пехота и лучники оппозиции будут уничтожены. На десерт останутся сторожевые башни и отряд арбалетчиков ❻. С последним связан один прикол. Для начала возьмите одного волонтера из числа своих арбалетчиков и поведите его к точке ❼. Теперь вы можете атаковать отряд (арбалетчик должен находиться на диагонали на максимальном удалении). При этом солдаты противника будут стоически погибать, не делая при этом никаких попыток хоть как-то побороться за свою жизнь. Однако при первой такой диверсии с запада вылетит отряд рыцарей, поэтому делайте ноги к своим основным силам. Разбив кавалерию, вновь приступайте к планомерному изничтожению «артиллерии» противника (one shot — one kill). Лишь последний из арбалетчиков врага попытается совершить контратаку. Но не успеет.

Займитесь уничтожением сторожевых башен. Можно дождаться, когда сторожа-рекруты отправятся в харчевню, а можно просто снести турусы шквальным огнем стрел. Начните с самой восточной башни и заканчивайте самой западной. При этом готовьтесь отразить небольшую контратаку противника (несколько рыцарей и пара-тройка пехотинцев).

Стирайте с лица земли всю неприятельскую базу. Не пропускайте зданий и не щадите коммуникации и инфраструктуру. С уничтожением казарм, школы и склада на этой цитадели можно ставить жирный крест.

Осталась вторая твердыня, взятие которой не является архисложной задачей. Готовьте новые ресурсы — **30** арбалетчиков (суммарно), **30** пехотинцев и **10** рыцарей в качестве резерва. Ударить лучше с плацдарма (8) на месте бывшего склада.

Дождитесь, когда окочурится с голоду рекрут из башни ❾. Теперь двигайтесь к центру базы, уничтожая на свою пути все и вся. Когда вы достигните локации ❿, в атаку бросятся ополченцы неприятеля. Сами понимаете, что с ними особенных проблем не будет. Проблемы появятся, когда через минуту-две подкатит отряд лучников, а затем и арбалетчиков (оба достаточно многочисленные). Совет — до того, как начнутся неприятности, уничтожьте харчевню ⓫. Тем самым вы обречете на смерть сначала серфов, а затем и армию. Просто расслабьтесь и постарайтесь получить удовольствие ;-).

Откровенно говоря, после предыдущей миссии эта показалась мне просто сказкой. Главное — начать действовать достаточно быстро, не слишком увлекаясь продовольствием и акцентируя свое внимание на армии. Два отряда варваров, переданных под ваше руководство в самом начале, представляют собой страшную силу, умелое использование которой приводит к тотальному разгрому оппозиции.

МИССИЯ 10

Серфов: ***0***
Рабочих: ***0***
Продолжительность: ***5 минут***

Хозяйственная часть на этой миссии отсутствует как таковая. Единственная цель — не дать противнику уничтожить склад ❸ на восточной базе.

Соотношение сил, как обычно, не в вашу пользу. Предоставленные вооруженные силы состоят в основном из варваров (в небольшом количестве есть арбалетчиками, мечники и рыцари), противник же располагает более сбалансированной армией.

Немедленно отправляйте свои войска к горящему поселению. Не торопитесь бросать их в бой, а подождите некоторое время, подтягивая все резервы.

Наибольшую опасность представляют два отряда лучников ❶ и ❷, с которыми лучше всего разделаются варвары в режиме быстрого наступления. Основные силы желательно сконцентрировать в северной части базы ❹. Когда отряды противника в этой зоне будут разбиты, южная армия начнет выкидывать интересные коленца — арбалетчики (их должно остаться **5-7** штук, не более) целиком переключаться на атаку склада и забудут про все на свете. В том числе и про прикрытие войск. Воспользуйтесь этим и добейте пехоту противника, вытянув ее к зоне ❹, а с арбалетчиками расправьтесь на закуску.

У меня все получилось с третьего раза, а из поселений остался лишь склад (разумеется) и мельница, что напротив него.

Продолжение следует...



ВЫСТАВОЧНО-ДЕЛОВОЙ ЦЕНТР ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Показать. Объяснить. Помочь приобрести.



Календарь проведения выставок

14–29 ноября	Решения для малого и среднего бизнеса
4–13 декабря	Использование технологии DUNAFLAT в издательских системах
18–28 декабря	Современные технологии офисной печати
4–10 января	Мир детства и информационные технологии
15–25 января	Настольные издательские системы и современная типография
29 января – 7 февраля	Компьютерные компоненты и технологии Тайваня
12–21 февраля	Отказоустойчивые серверные решения. Системная интеграция
5–14 марта	Компьютер в современном доме
2–11 апреля	Решения в области обработки и хранения данных
16–25 апреля	Электронные развлечения
30 апреля – 9 мая	Телекоммуникации и средства связи
28 мая – 6 июня	Информационные технологии в образовании
11–20 Июня	Современные технологии производства мониторов



ВВЦ, павильон 71

КОДЫ PC

Blood 2 (Demo)

Нажмите клавишу **<T>** и введите следующие коды:

MPGOD — режим бога.

MPKFA — полное здоровье, вооружение и защита.

MPHEALTH — полное здоровье.

MPAMMO — полное вооружение.

MPARMOR — полная защита.

MPCLIP — ходить сквозь стены.

MPPOS — показывает местонахождение.

MPCAMERA — корректировать угол камеры.

MPLIGHTSCAPE — регулировать свет.

Colin McRae Rally

DARKSIDE — ездить на всех трассах ночью.

BACKAGAIN — ездить на всех трассах наоборот.

FREEWAY — открыть все трассы.

PASSEDOUT — необычное управление.

WHITEOUT — ездить на всех трассах в тумане.

PRESSFAST — быстрое ускорение.

CHOIRBOY — странный голос.

SPECIALED — оригинальный replay.

ROCKETMAN — суперскорость.

BIGGUNs — большая мощь.

TURNBACK — ?

ALIENGOO — ?

Get Medieval

В процессе игры введите следующие коды:

Mpkfa — режим бога.

Mppos — показывает местонахождение.

Mpfps — демонстрирует скорость кадров в секунду.

Mpbodyguard — игрок не получает повреждений.

Mphighlander — дает 99 жизней.

Mpthewolf — идти на следующий уровень.

Mpbadmofo — идти на предыдущий уровень.

Mpbringthegimp — идти на следующий уровень с боссом.

Mpignition — дает ключи.

Mpturbocharger — дает заклинания.

Mppetrol — дает здоровье.

Mparmorall — дает защиту.

Mpglovebox — дает оружие.

Mpshoes — дает 99 душ.

Mpironpockets — вор ничего не может украсть у вас.

Mpbandaid — неуязвимость.

The 5th Element

Введите эти коды в главном меню, после этого выберите новую игру:

RALPH — выбор уровня.

DAVID — все бесконечное.

THIERRY — шаги врагов.

JEROME — защитное поле.

OLIVIER — все оружие.

FANETTE — все обьекты.

BENOIT — все мультики.

JOEL — активизируют все коды.

Escape: Or Die Trying (ODT)

После ввода этих кодов должен послышаться звук (вводить в главном меню):

LACRIMOSA — после того, как начнете новую игру и выберите героя, за которого будете играть, появится новое меню выбора уровней.

SOPHIA — можете выбрать нового героя по имени Sophia.

KARMA — можете выбрать нового героя по имени Karma.

Следующие коды вводить в самой игре:

XUL — полная энергия (красная полоска).

BOZ — полная мана (пурпурная полоска).

JBB — появляются все четыре вида оружия.

MATH — увеличивает энергию на все четыре вида оружия.

GRABO — увеличивает вооружение, манну и защиту.

MUMU — увеличивает Experience до максимума.

ALEX — увеличить количество жизней до 50.

RIK — сделать доступными все заклинания.

VINCE — к каждому заклинанию добавить по одной звезде.

CACHOU — полная энергия, полная манна, experience на максимуме, 50 жизней, энергия на все четыре вида оружия, доступны все заклинания, к каждому заклинанию по одной звезде.

BAR — ?

BIRDY — ?

ODT — ?

H.E.D.Z.

Нажмите клавишу **<T>** и введите следующие коды:

OH MY GOD — режим бога.

TOO HARD FOR ME — вырубает AI.

Heretic 2 (Demo)

Коды следует вводить в окне консоля, который вызывается клавишей <~>:

Playbetter — включает/выключает режим бога.

Twoweeks — включает/выключает режим постоянных powerup'ов.

Aquaticape — включает/выключает мишень.

Victor — убить всех монстров.

Kiwi — ходить сквозь стены.

Angermonsters — монстры становятся очень агрессивными.

Crazymonsters — монстры оказываются в режиме Berserk.

Tresspasser

Чтобы активизировать режим кодов следует нажать **<Ctrl>+<F11>**. После ввода кода вновь нажмите **<Ctrl>+<F11>**:

Tnext — перемещает в ключевые точки на острове.

Loc — выдает координаты.

Bones — ?

gore 2 — становится видно больше крови после попадания по динозаврам.

Woo — бесконечное количество боеприпасов.

Bionic Woman — герой передвигается еще медленнее ;—)

Win — демонстрирует финальный ролик.

Dinos — динозавры замирают на месте.

Vangers: One for the Road

Введите следующие коды во время игры (Эти коды не работают в русской версии):

bolshedeneg — дает много денег

hochutuda — Открывает все тайники

udacha — Даёт удачу

avtoritet — Даёт известность

Эти коды должны работать в русской версии игры:

pochinka — ремонтирует мехос

skipovatvremya — начинает новый цикл в текущем мире.

uddachcha — Повышает вашу удачу на 20.

Shogo: Mobole Armor Division

Нажмите клавишу **<T>**, чтобы ввести коды:

MPGOD — Режим бога

MPKFA — Полные броня, патроны и здоровье

MPHEALTH — Полное здоровье

MPAMMO — Полные патроны

MPARMOR — Полная броня

MPCLIP — Проход сквозь стены on/off

MPPOS — Показывать координаты on/off

MPCAMERA — Изменяемая камера on/off

MPLIGHTSCAPE — Изменяемый свет on/off

«METAL GEAR SOUD»

Коды для «ВЗЛОМЩИКА КОДОВ™»

«MOTO RACER 2»

«Enable all courses and modes» (Все трассы и режимы)

80010040 FFFF

«Start on 2nd lap» (Начать со 2-го круга)

D00CF826 0700

800CF826 0701

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

NINJA

Получить меч

На экране главного меню нажмите:

Влево, вправо, вправо, вверх, X, X, квадрат.

После этого вы получите в свое распоряжение меч.

ROGUE TRIP: VACATION 2012

Битва с боссом Big Daddy

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

Квадрат, треугольник, круг, круг, R2, R2.

Битва с боссом 1

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

O, R2, R1, квадрат, L1, R2.

Битва с боссом 2

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

O, O, L2, L1, треугольник, треугольник

Двойные бонусы

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

L1, L2, O, L1, R1, квадрат.

Реклама Duke Nukem: Time to Kill

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

Квадрат, квадрат, O, O, треугольник, треугольник.

Дополнительная броня

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

R1, треугольник, R1, треугольник, L1, квадрат.

Уровень Funtopia

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

X, O, L2, X, квадрат, L1.

Бесконечный прыжок

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

O, квадрат, R2, X, треугольник, R2.

Бесконечное ускорение

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

квадрат, X, O, треугольник, R1, R2.

Играть за Goliath

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

треугольник, L1, R1, X, L2, L2.

Играть за Nightshade

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

R1 R2 L1 L1 X O.

Играть за Helicopter

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

L1, треугольник, R2, треугольник, треугольник, R1.

Играть за чужого

Зайдите в опцию ввода паролей и наберите:

R1, квадрат, X, квадрат, L2, O.

Future Cop: LAPD

Пароли уровней

2 Zuma Beach — **TAFRGYBLRR**

3 LA Brea Tar Pits — **CRGRGYBLRY**

4 Venice Beach — **FUMRGYBLRL**

5 Hell's Gate Prison — **SICUGYBLLI**

6 Studio City — **TAFUGYBLLR**

7 LAX Spaceport — **CRGUGYBLLY**

8 Long Beach — **FUMUGYBLLL**

Пройдена вся игра — **SIFYGYBISR**

Другие пароли

DISYFISLFY — выполнены все миссии

DITIFISLFL — все миссии выполнены и закрыты.

DYPYFASRHR — все миссии выпонены, получено все оружие.

SIFRGYBERR — миссии не выполнены, разрешена невидимость

SYMRGOBRRL — миссии не выполнены, получено все оружие.

DYSIFASRHY — все миссии выполнены и закрыты. получено все оружие.

DYTIFASUHL — все миссии выполнены и закрыты. получено все оружие, разрешена невидимость

Следующие коды для этой игры вводятся так: во время миссии нажмите на паузу, затем нажмите на select и высветите '**Volume Sound FX**'. После этого введите следующие коды для различных результатов. Затем выберите '**Quit**' и нажмите '**Yes**'. Если вы правильно ввели код, то вы снова вернетесь в игру.

Перезарядить щит — квадрат, select, O, X

Перезарядить ружье — квадрат, O, Select, X, Select, X, O, квадрат

Перезарядить тяжелую артилерию — O, X, Select, квадрат, O, X, Select, квадрат

Перезарядить специальное оружие — квадрат, Select, квадрат, O, Select, X

Усовершенствовать ружье — O, O, O, X, X, X, O, Select

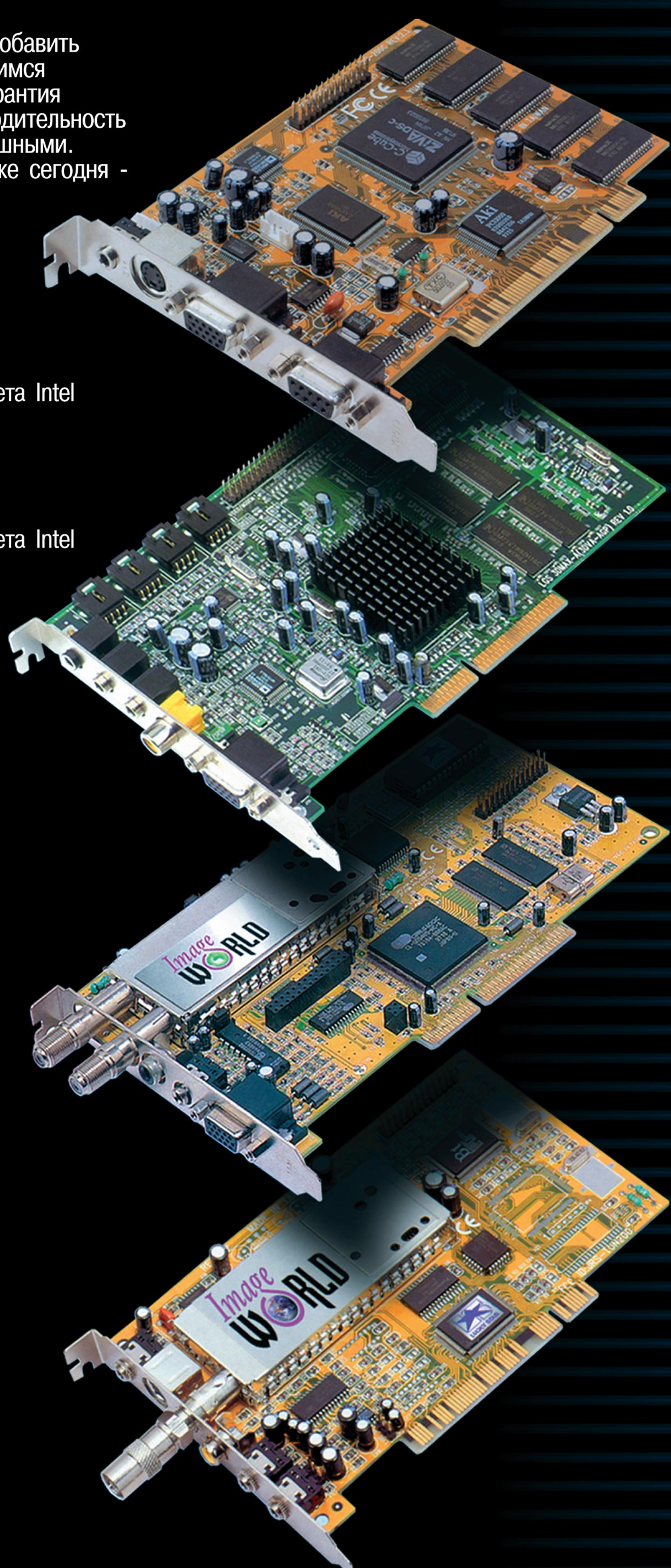
Усовершенствовать тяжелую артилерию — квадрат, квадрат, квадрат, O, X, O, X

Усовершенствовать Special — квадрат, O, квадрат, Select, X, квадрат, O

Невидимость — O, O, Select, Select, O, Select, X, квадрат

200 очков — O, квадрат, O, X, Select, квадрат, X

СИ



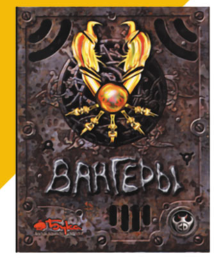
e@shop

http://www.gameland.ru/e@shop/

Компютерные и видео игры с доставкой на дом, дешевле чем в магазине

Заказ по интернету:
http://www.gameland.ru/e@shop/
e-mail eshop@gameland.ru
телефон (095) 124-0402

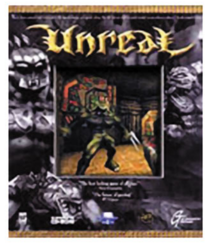
Доставка по Москве курьером $3.


$12.00
Вангеры
Поставка: на следующий день
Издатель: Бука


$22.99
Redline Racer (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft


$36.29
Diablo
Поставка: на следующий день
Издатель: Blizzard


$39.59
Incoming
Поставка: на следующий день
Издатель: Rage Software

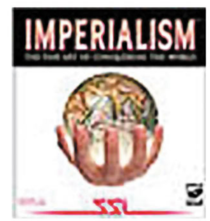

$38.49
Unreal (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: GT Interactive


$22.00
Wing Commander Prophecy
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts


$37.29
Ultima Online: Game Time
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

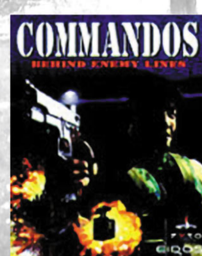

$32.99
StarCraft (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Blizzard

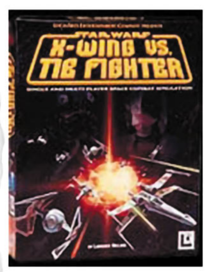

$33.99
Blade Runner
Поставка: на следующий день
Издатель: Virgin


$27.49
Imperialism
Поставка: на следующий день
Издатель: Mindscape


$106.29
Millenium 3D
Поставка: на следующий день
Издатель: Thrustmaster


$27.69
World Cup'98 (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts


$32.99
Commandos: Behind Enemy Lines
Поставка: на следующий день
Издатель: Eidos

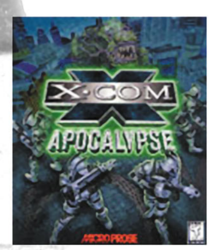

$42.29
X-Wing vs Tie Fighter
Поставка: на следующий день
Издатель: Virgin

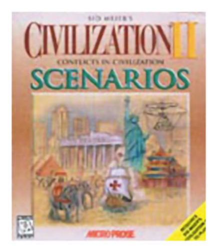

$38.25
X-Files: The Game
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts


$91.49
X-Fighter
Поставка: на следующий день
Издатель: Thrustmaster


$27.49
Might & Magic 6 (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft


$27.59
Croc (рус.док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

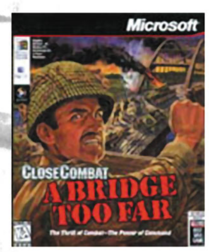

$39.59
X-COM: Apocalypse
Поставка: на следующий день
Издатель: Microprose

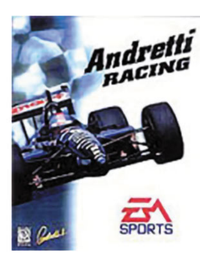

$16.49
Civilization II Scenarios
Поставка: на следующий день
Издатель: Microprose

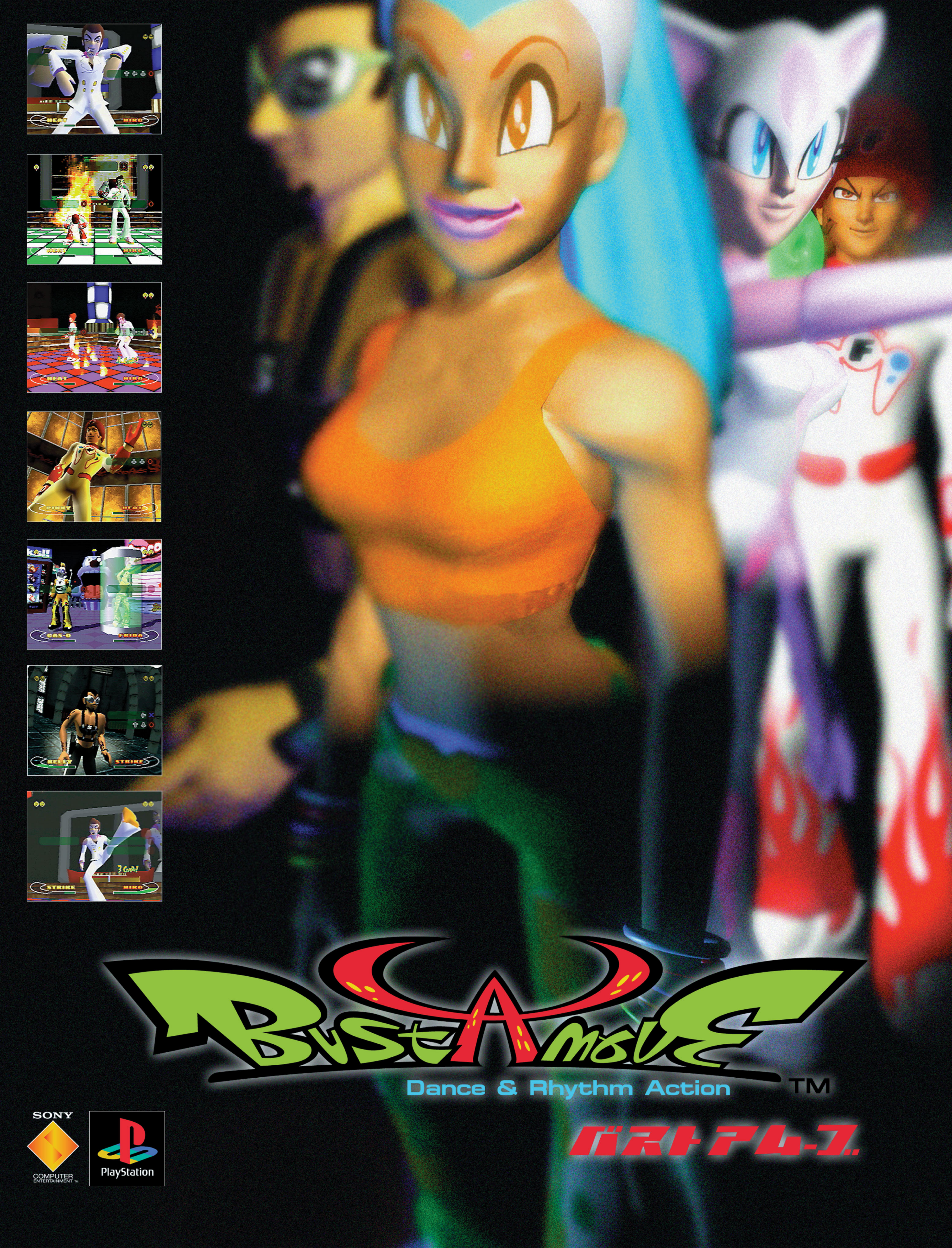

$36.29
GameStick
Поставка: на следующий день
Издатель: CH Products


$84.99
X-36F
Поставка: на следующий день
Издатель: Saitek


$20.39
F22 Lighting II
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts


$53.59
MS Close Combat 2
Поставка: на следующий день
Издатель: Microsoft


$42.99
Andretti Racing
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts



Bust A Move
Dance & Rhythm Action
TM
バストアムーブ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА»
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Страшная история, случившаяся с котом по имени Мышьяк, заставила компанию «1С», «Геймос» и студию «Пилот» отложить все дела и выпустить дополнительную миссию к игре 1С:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона». Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник — кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с картофельным гарниром.

1С

GAMOS

PILOT
МОСКОВСКАЯ АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)
Шипиловский пр-д, 43, к. 3
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315
Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Московская, 11
Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»
Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Шейкмана, 57
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Иркутск
ул. Урицкого, 4,
маг. «Мир Компьютеров»
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Курган
ул. Красина, 55
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»
Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20
Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,
маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»
Пятигорск
ул. Московская, 84
Рига
ул. Дзербенес, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги»
(Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Химки
Юбилейный пр-т, 60
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»
Череповец
Советский пр., 30Б,
маг. «Виртуальная реальность»
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул.Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»); ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»), ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Компьюлинк»: уКутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).